

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 32

PlayStation[®]

Magazín

EXKLUZIVNÍ RECENZE

TOMB RAIDER CHRONICLES

POSLEDNÍ VÝSTŘEL LARY CROFT NA PS1!
TREFILA SE DO ČERNÉHO? ČTĚTE RECENZI...

FINAL FANTASY IX

Zahráli jsme si anglickou verzi. **Fantazie!**

Startujeme pravidelnou rubriku! Vše, co jste chtěli vědět o PS2, ale báli jste se zeptat na 16-ti stranách! Cena, hry, periferie, budoucnost.

PLAYSTATION 2

RECENZE!

Tomb Raider: Chronicles
Driver 2
Medal of Honour: Underground
Spyro 3: Year of the Dragon
This is Football 2
Dave Mirra Freestyle BMX
NHL 2001
a 15 dalších!

Cena 230,- Kč listopad 2000



art
consulting
Sanctus 18
Praha 6, 162 00

PlayStation Magazin

Séfredaktor:

Jan Modrák (jan@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:

Farid D. Samir, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský,
David Dvořák, Jiří Zidek, Lukáš Kolínský, Karolína Stodělková

Překlad převzatých materiálů:

Leošlav Nagy, Miroslava Jirůvč

Jazyková úprava:

Sarka Kvaznělková

Hotline PSM:

Lukáš Kolínský - zodpovědní dotazy chladné her
tel: 02/ 3535 9335 (po-čt 10:00-19:00, pát 10:00-15:00)

Adresa redakce:

Oficiální český PlayStation Magazin
Santrochova 16
162 00 Praha 6
tel: 02/ 3535 7955
fax: 02/ 3535 7951

Grafická úprava a sazba:

Vedoucí: Jakub Červinka (jcesnac@mbav.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel:

Art Consulting s. r. o.
Santrochova 16
162 00 Praha 6
tel: 02/ 3535 7955
fax: 02/ 3535 7951

art
consulting

Inzerce:

Vedoucí inzerce: Jaroslav Křiváček
David Dvořák
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:

Vedoucí distribuce: Lukáš Červinka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:

Provozní asistentka: Jana Štěpánová
Asistentka redakce: Jitka Kydová

Art Consulting s. r. o.
dále vydává časopisy:

Film
score

T3

Náklad:

19 000 kusů

PSM na internetu:

www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:

290 Kč

Originál vydává:

Future Publishing
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donnell

Future
PUBLISHING

úvodní slovo...



Ještě než vám sdělím pár optimistických novinek, mří k vám všem, našim věrným čtenářům, upřímná omluva za zpoždění ve vydání 31. čísla PSM. Nemá vý-

znam se příliš vymlouvat a zabývat příčinami a důsledky, faktem je, že minulé číslo bylo částečně neaktuální a i toto číslo ještě trpí nahromaděnými hrami, takže se u řady kvalitních a zajímavých titulů musíte spokojit s kratší recenzí, než bychom si přáli.

Abychom vše dohnali, rozhodli jsme se ještě v prosinci vydat tzv. "vánoční" číslo, které vyjde 21. prosince. Bude nadupané, bude šťavnaté a bude samozřejmě s CD (původně jsme chtěli přibalit i kapra, ale co by tomu řekli vegetariáni). Bude to zkrátka číslo vánoční a nemělo by vám uniknout.

Letošní Vánoce se však ponesou spíše ve znamení PlayStation2. Proto jsme rozhodně nezaháleli a věnovali se nejen vylepšování samotného magazínu (viz nová podoba preplayů - napište nám, jak se vám líbí), ale především nové konzole. Na straně 80 startujeme naši pravidelnou rubriku věnovanou PS2. Tentokrát tu naleznete rozsáhlé téma, určené (nejen) pro všechny, kdo o pořízení PlayStation2 uvažují, přistě se již dočkáte prvních recenzí. Je jen na vás, jak rozsáhlá rubrika bude, stále však zůstáváme v první řadě časopisem o PlayStation1, a jak se zdá, ještě jím nějaký čas zůstaneme - hry chystané pro blízké i vzdálenější měsíce vypadají stejně zajímavě jako současná vánoční nabídka (viz strana 13). A ta, jak jistě sami uznáte, je vsutku pozoruhodná. Nebo vám jsou tři "desítky" málo?

My v redakci budeme mít prosinec opravdu krušný (nejen kvůli hádkám o možnost recenzovat Tekken Tag Tournament), ale nedá se nic dělat - jsme tu pro vás a máme vás rádi. Přežijte předvánoční shon ve zdraví a na shledanou za dva týdny.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

INTRO

PSM
EXKLUZIVNĚ!



NA OBÁLCE



Driver 2

044

Zpátky ve městě a průběh je na cestě - hra, která vás přenesne do poloviny sedmdesátých let.



Extrémní radost

028

PSM navštívil šampionát Extrémních her v Kalifornii, aby zjistil, co se na nás v tomto ohledu ještě chystá.



Tomb Raider Chronicles

048

Je Lara mrtvá? Rozhodně tak nevypadá - přečtěte si naši exkluzivní recenzi a pochopíte proč.



PS Odhalena

084

PlayStation2 sloz naskrz na 16 stranách. Hry, perifery, budoucnost, cena. Bože, já ji chci!



Crash Bash

032

Oblíbený vekojezovec je zpátky v jedné z nejpodivnějších her letošního roku. Let's make a party!



Final Fantasy IX

038

Zahráli jsme si PAL verzi Final Fantasy IX na PS1. Rozhovory, názory, pohled do budoucnosti.

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA

OBRÁTE
LIST!



Realita 0 Fantazie 9

Je to poslední *Fantasy* na PS1 a my jsme ji hráli. Čtete...

strana **038**



PlayStation2 odhalena

Vše, co jste kdy chtěli vědět o novince Sony.

strana **080**

BLUEPRINTY

Fear Effect 2 Retro Helix

024

Připravte se na pokračování futuristického thrilleru s filmovým příběhem, skvělou grafikou a ještě lepší hrátelností než v prvním díle.

C-12

026

Stejně jako balíček plastické travičky, i C-12 v nás probouzí zvláštní představu. Kombinace Metal Gear Solid a Syphon Filter od tvůrců *MedEvil*. No nezní to báječně?

26

C-12



24

FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX



26

C-12



PREPLAYE

Crash Bash

032

Crash je zpátky a tentokrát si s sebou přivedl i několik kamarádů, aby mu nebylo smutno. Po plošinovkách a závodech motokár přichází nafelšované party hra s několika desítkami minihér. Ideální pro čtyři hráče, ale samozřejmě ji lze hrát i sólo.

ISS

034

Konami se dalším dílem proslulé fotbalové série vrací k základním fotbalovým simulacím. ISS je jednoduchý, svižný, a i když možná nebude tak geniální jako *Pro Evolution*, určitě si své fandky najde. Fotbalové Vánoce - vyberte si mezi FIFA 2001, UEFA Champ. League 2000/2001, This is Football 2 a ISS.

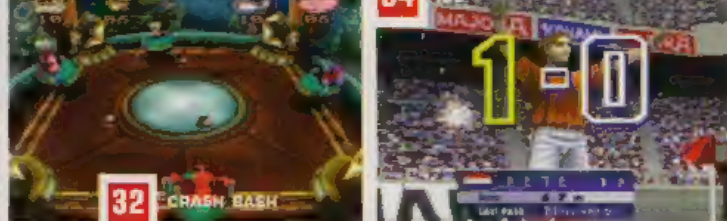
32

CRASH BASH



34

ISS



Legend Of Dragoon

036

Nové dobrodružné RPG s novým bojovým systémem. Pokud čekáte od každého RPG jen nadoháněnou *Final Fantasy*, v tomto případě budete zklamáni. Sony na to šla po svém a zdá se, že se to vyplácí. Další megalomanská adventure se blíží...

36

LEGEND OF DRAGOON



TÉMATATA

Extrémní radost

028

Pojďte se s námi mlsnout za velkou louží do San Franciska a zjistit, jak si Tony Hawk's vede na olympiádě extrémních sportů zvané The X Games.

Final Fantasy IX

038

Po dlouhých letech jsme se dopracovali k devátce a *Final Fantasy* stále zůstává nejlepší videoherní sérií všech dob. Dostali jsme možnost zahrát si PÁL varu hry a popovídat si s lidmi ze Square - věrní nyní ukazujeme, na co přesně tak nadočkávat čekáte.

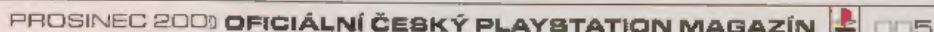
PlayStation2 odhalena

080

Přečtěte si všechny podstatné i zbytečné informace o nejlepší konzole všech dob. Dozvíte se, co budete hrát, kam ji můžete zapojit a jak bude šlapat. 16 stran nadupaných budoucností zábavy.

„PlayStation2 může způsobit okamžitou revoluci zábavy.“

PLAYSTATION 2
STRANA 080

[illegible]

TAJEMNĚ NAHLÉDNUTÍ
NA TRHÁKY BUDOUCNOSTI...

CO DOKÁŽE ŠTĚŇÁTKO

- Ⓐ Vzestup robotů
- Ⓑ Nejlepší přítel plechového člověka
- Ⓒ Rychlý stříbrný posel
- Ⓓ Chtěli byste takového psa?

Zapomeňte na chlupatého Fida, který se vám pověsí na kotníky, hned jak otevřete domovní branku. Mazlíčci budoucnosti budou mnohem praktičtější. A mimoto i kovoví. Sony loni uvedla na trh podobného psorobota, který se jmenuje AIBO. Umi štěkat, kňučet, dostávat hlad a provokuje vás, abyste si s ním hráli během večerních zpráv. Zkrátka a dobře je stejně užitečný jako váš alík, a i když se s ním moc nepomazlíte, nedělá alespoň všude takový nepořádek.

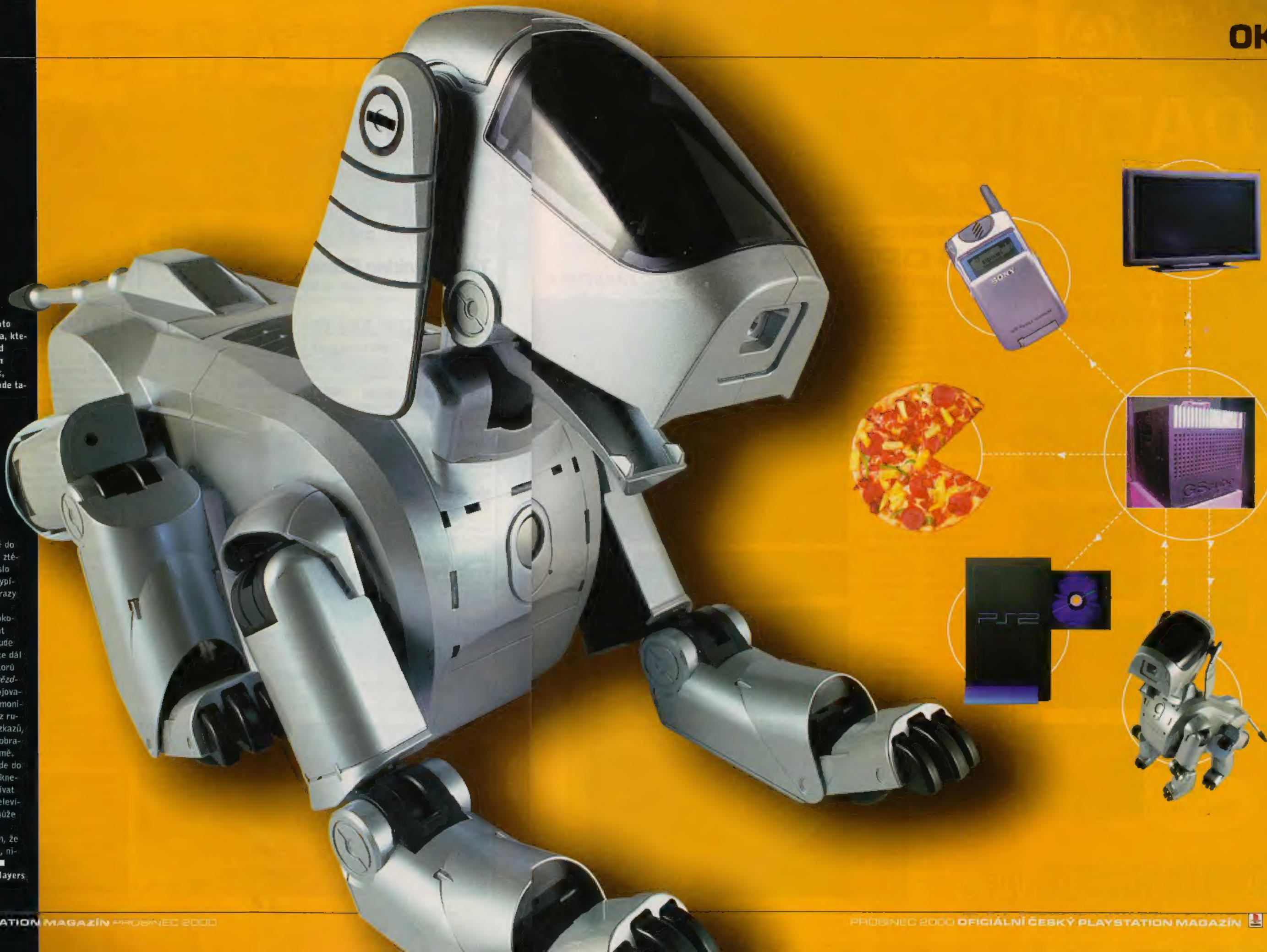
Díky nové technologii sloučených telekomunikačních společností známé pod souhrnným názvem Bluetooth si může AIBO začít vydělávat na své psi živobytí. Bluetooth umožňuje vzájemnou bezdrátovou komunikaci různých digitálních zařízení. Na té nejzákladnější úrovni to znamená, že se můžete připojit na internet přes mobilní telefon, i když máte zmiňovaný telefon zastřčený pěkně v kapse.

Do budoucna jsou ale možnosti konceptu Bluetooth mnohem dalekosáhlejší. Už do pěti let si pravděpodobně do bytu přinesete GScube (experimentální hardware, který ztělesňuje teoretický potenciál PlayStation3, viz minulé číslo PSM) a malý AIBO bude zmateně přihlížet. Stisknete vypínač a díky Bluetooth se hlava vašeho psa začne plnit obrazy a zvuky. A AIBO si s vámi poprvé popovídá.

Protože bude GScube fungovat jako váš domácí širokopásmový server, přes který se k vám domů bude dostávat všechno, počínaje digitální televizí a konče e-mailem, bude díky technologii Bluetooth schopen předat tyto informace dál k vám. To může jednak znamenat, že budou z reproduktorů vaší hříst soustavy vycházet roboti zvuky jako C3PO z *Hvězd-
ných Válek*, ale mnohem zábavnější bude AIBO jako spojo-
vací kanál mezi vámi a Cube. Zapomeňte na klávesnice a moni-
tory, jakmile projdete domovními dveřmi, vysype AIBO z ru-
kávů, kolik vám během doby vaší nepřítomnosti přišlo vzkazů,
a zeptá se, jak chcete tyto vzkazy přehrát: na televizní obra-
zovce, přes telefon nebo jiné komunikační zařízení v domě.
Pokud si to budete přát, možná vám vzkaz klidně převede do
morseovky a přetlumočí blikáním světel. Pak AIBOvi řekne-
te, na kterou část svého oblíbeného filmu se chcete podívat
a on předá vzkaz GScube, který z centrálního serveru televi-
ze Nova vybere příslušný program. A pak vám k tomu může
AIBO třeba objednat pizzu.

Bluetooth je docela bomba. Jediný problém je v tom, že
když dovolíte dvěma zařízením, aby spolu komunikovala, ni-
kdy si nebudete jisti tím, co si povídají za vašimi zády. ■

Dan Mayers



LOADING

**NEJNOVĚJŠÍ
ZPRÁVY ZE SVĚTA
PLAYSTATION...**

V TOMTO ČÍSLE...

BUDOUCNOST FOTBALU

ISS Pro Evolution 2 přijde až příští rok, ale už teď se nemůžeme dočkat. A máme důvod. **strana 008**



PROFI ŠOFÉR

Rozhovor s tvůrcem Gran Turismo, Kazunori Yamauchim. O P1, PlayStation3 a samozřejmě i GT3. **strana 012**



RUDÁ BOUŘE

Rogue Spear; pokračování taktické střílečky Rainbow Six, se chystá na PlayStation. **strana 014**



TIME CRISIS

Namco chystá návrat tatálka pistole- vých her. Už třetí díl! To to letí... **strana 018**



PLUS!

DANCE DANCE REVOLUTION ... THE MISSION OD NIKE ... NOVÉ MARVEL HRY ... POSLEDNÍ NOVINKY Z JAPONSKA ... THE GRINCH OD KONAMI ...

FOTBALOVÉ POKRÁČOVÁNÍ

ISS OPĚT NA SCÉNĚ

PSM SI JAKO PRVNÍ ZAHŘÁL JAPONSKOU VERZI PRO EVOLUTION 2

Nehledě na to, že se k nám právě na vánoční trh řítí ISS (viz str. 34), mnozí hráči už se nemohou dočkat ISS Pro Evolution 2 od vývojářského týmu KCET. PSM dostalo možnost zahrát si japonskou verzi, z níž pak vzejde i hra pro Evropu.

Hra bude vydána příští března a bude zaštitěna licencí FIFA Pro, což znamená, že Konami budou moci konečně používat jména skutečných hráčů. No fajn, není to přesně to, co jsme vždycky chtěli? Dokonalý Pro Evolution a navrch oficiální licence? Ale tím to zdaleka nekončí...

Japonská verze sice vypadá na první pohled hodně podobně jako loňská do nebe vychvalovaná ISS Pro Evolution (PSM 9/10), ale najdete tu několik zásadních rozdílů v hratelnosti, animaci a fyzice. Je konec s teatrálním válením sudů po faulech, na jejich místo nastoupily nenadálé pády. Když vás někdo srazí, je tu možnost, že utrpíte nějaké zranění. Zpracovalo se také na přihrávkách - jsou teď přímější a efektivnější než v předchozí hře. Je také možné vykopnout míč do vzduchu a poté na hřišti předvádět zákony gravitace respektující hlavičky.

Hra je znatelně rychlejší a také prostor se podstatně rozšířil, takže musíte každý další krok pořádně promyslet. Brankáři jsou nyní lépe animováni, vypadají atletičtější a dokáží jednou rukou vyrážet míče. S výjimkou podivně se vymršťujících hlavičkářů jsou to všechno změny k lepšímu a zvyšují atraktivitu ISS Pro Evolution 2. Více se dozvíte příští měsíc.



Tak fajn, dokonalejší fotbal s licencí. Co chybí? No přece komentář! Nechte se překvapit, jak to dopadne. Ale asi tušíte, co?



REKLAMA NIKE

FOTBALOVÁ MISE

VIDEOHRA, JEŽ MÁ SVŮJ PŮVOD V REKLAMĚ
NIKE - ALE TO BYLA JEN OTÁZKA ČASU.

Nike je jednou z nejvýraznějších obchodních značek na světě a jistě každý kromě Stewieho Wondra už viděl futuristickou reklamu, v níž se roboti-ninjové zmocnili nového kulatějšího fotbalového míče. Ano, přesně tu, kde Edgar Davids nezakrývá svůj mohutný útes, byť jej to ohrožuje přímo na životě.

Ukázalo se, že Nike chtěla z tohoto námětu vytvořit hru už dávno a spojila se proto s firmou Microids. Veteráni mezi pařany si jistě budou pamatovat několik nepříliš povedených kříženců mezi reklamou a videohrou z osmdesátých let (ještě někdo hraje *Tony Tiger*?), a tak jsme hovořili s vedoucím celého projektu Mission Jeffem Cagnou s ochotou nechat se přesvědčit, že to je skutečně dobrý nápad. „Hratelnost je v zásadě úplně stejná jako u fotbalu, jenom je obohacena o bojovkové prvky. Veškeré dění se odehrává v jedné podivné budově, kde ninjové, zosobňující všechno špatné ve fotbalu a stráží míč Geo Merlin. Vaším cílem je porazit je pomocí fotbalových triků.“ No dobrá, ale jak to máme udělat?

„Hráči si mohou navzájem přihrávat, tím se vyhnout nepříteľům a pomocí svých fotbalových schopností mohou dosáhnout jistých pozic. Bojovkové prvky do hry vstupují v okamžiku, kdy se rozhodnete používat speciální komba. Hráč se na-

příklad může rozhodnout, že dvakrát za sebou vyskočí, anebo promění míč v palnou zbraň a použije jej pro útok.“ Takže se zbavíte ninjů, uchráníte míč, zbavíte nebezpečí své spoluhráče a postoupíte na další úroveň. Příklad?

„V typické hře vejdou do místnosti dva hráči. Když překročí laserový paprsek, objeví se ninjové. Můžete se s nimi pustit do boje, buď se bránit, anebo používat míč jako zbraň - dribling, přihrávky, hlavičky a komba, to vše je nezbytné, máte-li se před nimi uchránit. Při východu z místnosti musíte vypnout několik vypínačů. Jediným způsobem, jak tyto vypínače vypnout, je trefit je balonem. Ale při pohybu v místnosti hráče zasahují plameny, lasery a toxický plyn, přičemž oni musejí celou dobu používat svých fotbalových schopností, aby udrželi míč.“

Oproti běžnému fotbalu to je zcela jistě změna a s přítomností Nike, Davise, Andyho Colea, Luise Figa, Guardioly a trenéra Louise van Gaala by Mission mohla svou originalitou získat srdce pařanů obdařených velkou dávkou představitivosti. Ale na druhé straně, fotbal je stará hra plná zábavy, a tak jakkoli se snažíme, nedokážeme předpovědět, jakým směrem se tenhle titul nakonec vydá. Měl by vyjít na přelomu roku, ale trochu se obáváme, že se hra do České republiky nedostane, stejně jako většina titulů Midasu. Snad nás někdo příjemně překvapí. ■



Je to bizarní, ale v reklamě neúčinkuje žádný fotbalista z božské Slavie! Kde je Adam Petrouš? Kam se poděl Karel Rada? A proč chybí Robert Vágner? Hlas.



UNDER COVER

RESI: THE MOVIE

Paul Anderson (*Mortal Kombat* a *Event Horizon*) bude režírovat film *Resident Evil* s rozpočtem 40 milionů dolarů, který by měl mít premiéru o Halloweenu roku 2001. Film, který úzce vychází z klasické herní série, vypráví příběh o selhání armádního super počítače, který udělal ze skupiny vědců nevráživé zombie. V Evropě se objeví následující leden.



Evil se do vašich kin dostane příští rok.

Restaurace & Kaviárny | Koncerty & Kluby | Filmy & Kina | Divadlo & Vážná hudba
Muzea & Galerie | Obchody & Služby | Cestovní & Turistika



To fakt
musíš vidět...



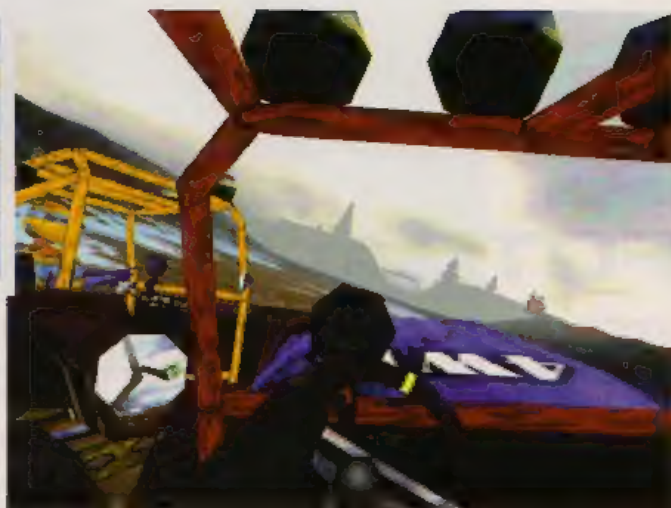
WWW.GLOBOPOLIS.CZ

nejlepší průvodce zábavou ve městě



Ted Carron

se rozpovídal o nové síti Codemasters. První funkční hrou bude *Insane*.



ROZHOVOR

NOVÁ SÍŤ CODEMASTERS

HOVOŘÍ TED CARRON, HLAVNÍ PROGRAMÁTOR NOVÉ MULTIPLAYER NETWORK.

PSM: Co to vlastně je Codemasters Multiplayer Network (CMN) a jak ji můžeme využít?

Ted: Je to něco, co budou uživatelé PlayStation2 moci použít, pokud budou chtít pařit online proti uživatelům PC, WAPu a X-Boxu. Multiplatformové pojetí vám dá konečně možnost zjistit, kdo je v paření her nejlepší, bez ohledu na konzoli. CMN je formálně aktivní od 24. listopadu (tj. premiérového dne), ale stejně si budete muset rok počkat, až získáte pro PS2 modem a pevný disk. Teprve pak se můžete připojit.

PSM: Jak bude fungovat a jaké hry bude CMN podporovat?

Ted: Technicky CMN neumožňuje jednotlivým konzolám vzájemnou přímou komunikaci. Namísto toho je zde centrální server umožňující simultánní běh hry na několika přístrojích. Ideální počet hráčů jsou čtyři a celý projekt začíná s *Insane* pro PC, což je závodní hra off-roadů. CMN bude podporovat všechny budoucí hry od Codemasters, přičemž díky našim zkušenostem z první ruky bude většina z nich pro toto médium přímo ideální. Soutěžení mezi hráči je založeno na žebříčcích dovedností, řekněme tak zhruba s osmi úrovněmi. Pokud na jedné uspějete, postupujete do druhé, kde budete soutěžit ve hře s přednastavenými čas.

PSM: A co když má člověk nevykonný počítač? Ovlivní to nějak vizuálně hru u těch druhých?

Ted: Vůbec ne, protože hráči nejsou vzájemně propojeni, a tak hra běhá stále stejnou rychlostí. Pokud máte slabou mašinu, pak prostě jenom vidíte horší obraz vy - jinak na tom vůbec nezáleží.

PSM: A co když někdo podvádí?

Ted: Každý má svůj profil se seznamem her, v nichž hrál a někdo je udat pro podvádění. No a ostatní lidé se pochopitelně budou těm, co švindlují, vyhýbat. Navíc ty špičkové hry budou hlídány a bude o ně velký zájem, takže si můžete být jisti, že hrajete proti silné konkurenci. Stojí snad za poznamenání, že žádná mašina nebude mít navrch nad jinou.

PSM: Jak důležitý je tento projekt pro to, aby se on-line hry zbavily jistého stigma?

Ted: Hodně. On-line hry jsou často vnímány jako zábava výlučně pro fanatiky. Soutěživost spojená s CMN by měla vtáhnout všechny pařany.

PSM: Jak důležité jsou broadbandové sítě pro podobné projekty?

Ted: Broadband jako takový nemá klíčový význam pro počet hráčů, ale jakékoli pokroky v této oblasti nám umožní posunout celou věc dopředu. Například se moc těším na dobu, až v závodních hrách na své protivníky budete moci při předjíždění posměšně pokřikovat. ■

MARVEL HRY

DRSNÍ MUŽI

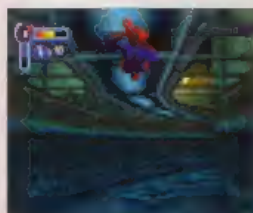
DALŠÍ SUPERHRDINOVÉ OD ACTIVISION.

Díky úspěchu *Spider-Mana* se Marvel Comics těší z představení pavučinového zázraku a Activision tedy musí zvažovat další kroky, které v marvelovském podniknu.

„Kdo ví, kam dopadne kladivo našeho dalšího velkého projektu,“ říká k projektu Marvel v interview pro *PSM* Todd Jefferson z Activision. Kdo asi v Marvel máchá tím kladivem? Že by to byl sám velký Thor? V tomto rozhovoru se Jefferson zmínil i o dalších významných projektech, jako je Iron Man se

svou skříň plnou zbrani a The Silver Surfer, který vlastní intergalaktické surfovací prkno.

Je jasné, že se objeví pokračování *Spider-Mana* (na PS2), ale Activision mají k dispozici i celou hromadu dalších postav, s nimiž by mohli něco dokázat, jako je The Incredible Hulk, Fantastic Four, Captain America a další X-Men. Vše je zatím zahaleno do neznáma, ale dost možná se dočkáme nekonečné série nepřemožitelných hrdinů. ■



Spider-Man byl jenom začátek - dočkáme se dalších her od Marvela. A kromě toho i *Spider-Man 2* na PlayStation2.



TANEČNÍ HRA

BREAKDANCE
V OBÝVÁKU

KONAMI PŘINÁŠÍ DO NAŠICH DOMOVŮ DISCO

Je dost možné, že jste tuhle hru už viděli pod názvem *Dance Dance Revolution*. Inu, nyní do Evropy dorazila jako *Dancing Stage Euro Mix* - my si sice nemyslíme, že by to byl lepší titul, ale hra je stejně skvělá.

V zásadě je to tanečnicka, s níž přišla na trh japonská Konami. Stejně jako v případě *Jungle Book* (viz strana 54) dostanete s hrou skvělou taneční podložku, která se připojuje k PlayStation místo ovladače. Namísto zvláštního mačkání joypadu tak se šlápnete odpovídající políčka na podložce a z vašeho obývacího nábytku se rázem stává nějaké taneční studio.

Hra byla trochu upravena, aby sedla evropskému vkusu, tudíž většinu skladeb pravděpodobně znáte z hitparád. Mezi jinými zde najdete *So Good* od Boyzone, *Word Up* od Cameo či *I Will Survive* od Glorie Gaynorové. To by vás mělo pořádně rozhecovat.

A jako bonus je zde toto: s *Dancing Stage Euro Mix* získáte zadarmo i počítadlo kalorií, takže až budete pařit před televizí, zatímco bude matka netrpělivě čekat na *Labyrinty vášně*, můžete si doslova spočítat kalorie, které tancováním spálíte. Takže už brzy se můžeme těšit na palcové titulky v novinách: „Díky PlayStation jsem zhubla o 10 kilo.“

Konami plánuje *Euro Mix* pro vánoční trh, tak Ježíškovi raději napište předem, abyste se uchránili případného zklamání. Recenze se objeví v příštím čísle. ■

S tukem

je kresla *Dancing Stage* má sestavené počítadlo kalorií, což vám pomůže zhubnout. Vážně!

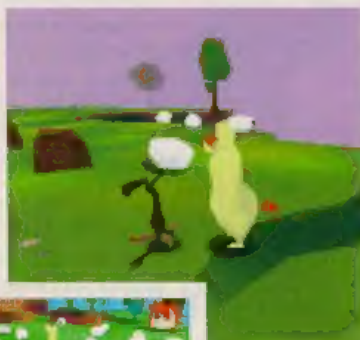
UKRADNI A ZMIZ

ROAD RUNNER HRA

PASÁČEK OVCÍ PŘICHÁZÍ NA PLAYSTATION

Infrogames pracují na hře, jejímž hlavním hrdinou bude inteligenci nijak nevynikající příbuzný Wila E Coyotea, Ralph Wolf. Kombinace plošňovky a logické hry, provizorně nazvané *Sheep Dog 'N' Wolf*, bude, tak jak to od seriálu *Road Runner* očekáváme, naplněná všelijakými gagy.

Celě by to mělo fungovat asi tak, že si nejprve vymyslíte řadu divokých plánů a šléných scénářů a pak se přenesete do herního režimu, kde se ukáže, jestli se vám podaří nějakou ovci ukrást nebo jestli je to váš konec. Pokud se vám náhodou podaří přežít, uštědří vám lekci úhlavní nepřítel, ovčácký pes Sam. *Sheep Dog 'N' Wolf*, doslova nadupaná idiotskými nápady, by měla vyjít příští rok v dubnu. ■



Plačící vlk. Ralph Wolf, který vypadá jako příbuzný Wila E, si obhlíží své chumelaté oběti.



WWW.GLOBOPOLIS.COM

UNDER COVER

JALECO POŘIDILI UFC RIVALA

Na PlayStation by měla být vydána další zápasnická hra obsahující více disciplín. Jmenuje se *K-1 Fighter Grand Prix* a vznikla podle skutečného japonského podniku, kde se sjíždějí experti v karate, kung fu, kickboxu a podobně, aby ze sebe

navzájem vymlátili duši. Na začátku je váš bojovník vybaven jen nezákladnějšími pohyby. Vaše úspěchy pak nejsou odměňovány medailami, ale kredity, které můžete vyměnit za nové působivější schopnosti.

SUPER CHAOS

Vydavatel Eon oznámil, že hodlá vydat novou 3D akční hru *Chaos Break* od Taito. Ve hře vystupují Rick a Mituki, dva operátoři tajné vládní agentury DEF. Jste vysláni prověřit zprávy, že ukradený vzorek parazitů zamořil civilní výzkumnou laboratoř s názvem Fluxus Biomaterials. Vaším úkolem bude zhotovit situaci, získat všechna dostupná data a zneškodnit zdroj zamoření.



Obludy v *Chaos Break* jsou poněkud hrusné...

NÁVRAT BATMANA

Ubi Soft vydá na PlayStation hru *Batman Of The Future: Return Of The Joker*. V Evropě by měla být vydána v květnu 2001 a jde o hru inspirovanou populárním kresleným seriálem. Ubi Soft slibuje akci v ninja stylu a navíc hi-tech zbraně a speciální předměty. Pokud se začnete těšit, vězte, že hra bude určena mladším hráčům kolem 8 let.

FIFA SOUNDTRACK

Každou chvíli očekáváme ohlášení soundtracku k *FIFA 2001*. Ve hře se objeví nejen starý známý Robbie Williams (ten již přispěl do *FIFA 2000*), ale rovněž slavný DJ Paul Oakenfold a dcerka se i fandové Mobyho, který údajně chystá exkluzivní remix skladby *Bodyrock*, známé z desky *Play*.



Jakže to bylo s tím řízením aut se doznívá v *GT3*. Ten pán je posedlý auty.

ROZHOVOR

KAZUNORI YAMAUCHI

MUŽ ZODPOVĚDNÝ ZA SLAVNÉ GRAN TURISMO NAHLÍŽÍ DO BUDOUCNOSTI

Jeden z nejproslulejších herních vývojářů na světě si vyšetřil trochu času a popovídal si s **PSM** o budoucnosti série *Gran Turismo*. Ten pán není zrovna skromný.

PSM: Jak jde vývoj *GT3* pro PlayStation2?

Kazunori: Pomalu! Museli jsem zdvojnásobit čas na programování, ale v *GT3* bude vylepšená grafika a výrazně vyšší framerate. Dříve jsme zasahovali do oblasti jako fyzikální model, textury a především AI protivníků. Momentálně je hra dokončená tak ze 70%.

PSM: Do jaké míry jsou důležité online možnosti PS2?

Kazunori: *GT3* je jako hra sama o sobě soběstačná, ale PlayStation2 otvírá mnohem zajímavější možnosti. Myslím, že možnost hrát se spoustou lidí je velice přitažlivá a že se s ní dá pracovat

dál. Předpokládám, že se tu v budoucnu vytvoří dvě komunity: jedna ve skutečném světě a jedna online.

PSM: Přemýšlel jste o možnostech PlayStation3 a co by mohla nabídnout hráčům?

Kazunori: Jsem rád, když se hardware a software vyvíjí a rozvíjí. Ale i kdyby se vylepšil 100krát, nebude mi to stačit. Myslím, že se toho dá se síťovými hrami ještě spousta vymyslet, i poté, co se nám podaří dosáhnout fotorealismu.

PSM: *GT3* v mnoha ohledech předčí i arkádovou kvalitu. Dokážete si, vezmeme-li v úvahu současné pokroky v technologii s arkádami kompatibilních paměťových karet, představit automatuovou verzi *GT*?

Kazunori: Mám ještě lepší nápad. Nebyla by to jen arkáda, ale obrovské zábavní centrum po síti,

kde je všechno ještě mnohem promakanější.

PSM: Na jakém jiném typu her, kromě závodního žánru, byste si chtěl zkusit pracovat?

Kazunori: Dělal jsem na *Omega Boost* pro PlayStation, ale tím se mě nadšení pro roboty a mechanické válečníky vyčerpal. Mým největším zájmem je motorismus. Mým oblíbencem je Ayrton Senna a kdysi jsem snil, že se stanu závodníkem. To je jeden z důvodů, proč dělám závodní hry, já ta auta opravdu řídím. V *GT3* je asi 150 vozů, asi tak z 50% jsou to nové

modely, ale mnohé jich na projekci zbývá ještě asi 100!

PSM: Zmínil jste se o Ayrtonu Sennovi, přemýšlel jste někdy, že uděláte *F1* hru?

Kazunori: Mám rád hry *F1*. (Přes tvář mu přelétne lehký úsměv, který předznamená, že nám pan Kazunori nehodlá prozradit všechno.) Jak už jsem řekl, mými hlavními koníčky jsou motoristický sport a závodní hry, ale zkusil bych si udělat i RPG.

Gran Turismo: RPG?
Tak na to slyšíte... ■

„V budoucnu se tu vytvoří dvě komunity: jedna ve skutečném světě a jedna online.“

VÁNOČNÍ HRY

DOT Racing	EA
TMG Expedition	Eidos
Action Man: Jungle Survival	Hasbro
Blind Intervention	Fox
Blind Legend's Blind Mission 2001	3DO
Army Men: Air Attack 2	3DO
Army Men: Land, Sea and Air	3DO
Army Men: Sarge's Heroes 2	3DO
Blindfold 2: The Future	Ubi Soft
Bravado	Hasbro
Bugs and Taz: Timebusters	Infogrames
Competition: Professional BMX	THQ
Chicken Run	Eidos
Crash Bash	SCEE
Dancing Stage Exotic	Konami
Bigman World	Crave
Blas Crisis 2	Virgin
Blind 2	Infogrames
Blind Mission	Acclaim
FT World Speed Trip 2000	Eidos
FLA 2001	EA
Ford Racing	Empire
The Grinch	Konami
Intelligent Tennis	Virgin
International Cricket Captain 2000	Empire
ISS	Konami
Jungle Book Groove Party	SCEE
Knightmare Circus 2001	EA
Midnight At The Phantom Circus	Acclaim
Medal of Honour Underground	EA
Me You Her: Mass Matrimony	SCEE
The Monkey	Konami
MTN Sports Skateboarding	THQ
NEA 2001	EA
Power Rangers: Lightspeed Rescue	THQ
Ranch Rodeo	Infogrames
Prince of Persia: The Sands of Time	Codemasters
Ready 2 Rumble Round 2	Midway
Rings	Empire
Spec Ops: Ranger Elite	Take 2
Spyro Year Of The Dragon	SCEE
Star Wars: Bounty Hunter	Activision
The World Is Not Enough	EA
Think or Fasten 2	SCEE
Tiger's Frenzied Hunt	Ubi Soft
Tom and Jerry in... House Trap	Jbi Soft
Tom's Raider Chronicles	Eidos
UEFA Champions League Season 2000/2001	Take 2
Vanishing Point	Acclaim
WCW Backstage Assault	EA
World Destruction League: Thunder Tanks	3DO
WWE Smackdown II	THQ

VÁNOČNÍ HRY

VÁNOCE 2000

DEFINITIVNÍ SEZNAM HER, KTERÉ MOŽNÁ NAJDETE POD STROMEČKEM

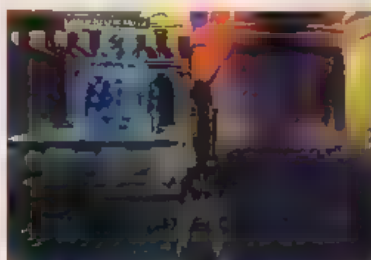
E vonky cinkají, sníh (nebo spíše prudký déšť) padá, tlustoch v červeném nakládá své sáňe a vy doufáte, že 24. prosince naleznete pod stromečkem jednu nebo dvě videohry.

Ale co bude ve skutečnosti k nalezení na pultech? Co se vám budou snažit prodavač vnutit? Zde je seznam nejnovějších PS1 her, ze kterých si můžete vybrat. Rádi fotbal? Pak máte na výběr hned z pěti

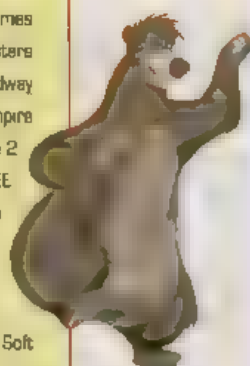
her. Nebo snad závodní hru? I tam je z čeho vybírat. Nabídka je to skutečně velkolepá.

Pokud by vám snad Ježíšek na dělu kompletní sestavu vánočních her, znamená to, že byste příští rok měli novou hru na každý týden. At tak či onak, přeje vám šťastnou ruku. To, že je hra na seznamu, zdaleka neznamená, že je kvalitní. Recenze částí her otiskujeme v tomto čísle, dal-

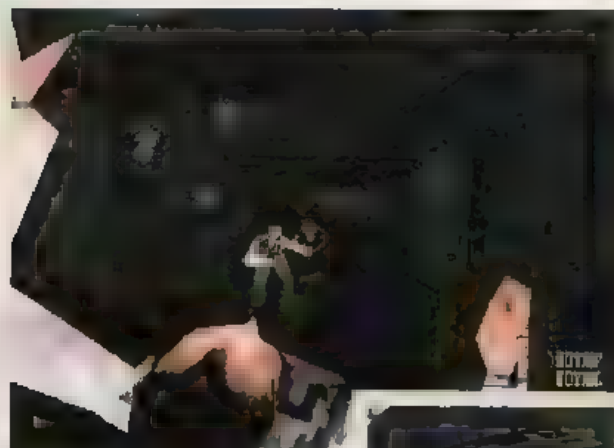
sich se dočkáte v příštím čísle, které vychází ještě před Vánocí, takže nikam nespěchejte. Vzpomeňte si na dědečka a jeho „Dvakrát měř a jednou řež“.



Ne každý si bude moci dovolit koupit opravdu každou kvalitní hru, takže tady je náhork několik našich tipů: *Tomb Raider: Chronicles*, *Driver 2*, *Spyro: Year Of The Dragon* a *Medal of Honour Underground*.



GLOBOPOLIS



Člověk, který umí. Na vývoj *Rogue Spear* dohlíží velice populární splevstel Tom Clancy.

POKRAČOVÁNÍ RAINBOW SIX

A JSOU ČTYŘI

RED STORM SE VRACÍ NA SCÉNU
S ROGUE SPEAR.

Na konec roku se chystá vydání pokračování nemalo kritizované playstationové hry *Rainbow Six* nazvané *Rogue Spear*. V prvním dílu měli hráči možnost volit jen mezi třemi hratelnými postavami, přestože se v názvu hry hovořilo o šesti.

V *Rogue Spear* už můžete vybírat ze čtyř

Počáteční mise nejsou nic neznámého – nejprve musíte vysvobodit rukojmí v hlavní umělecké galerii a pak vás čeká vyřešení únosu letadla. Zápletka se však začne odvíjet až ve chvíli, kdy si tým uvědomí, že za oběma událostmi stojí dvě kriminální organizace – ruská mafie a skupina ze středního východu. Není tedy pochyb o tom, že vy, ste ti, kteří musejí zachránit svět před teroristickými zmátky.

Pokračování však nastěší umožňuje lepší vládu nad výběrem zbraní. V instruktážním sektoru si můžete dokonale naplánovat každou operaci ještě dříve, než vyšlete své agenty do terénu s důležitými úkoly, aby pak byla celá akce úspěšná.



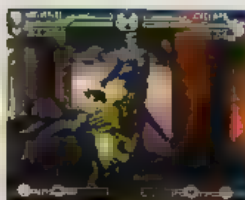
Engine by měl oproti *Rainbow Six* vykazovat nejedno vylepšení.

Celkem se budete muset vypořádat s 19 misemi a vývojáři Saffire Corporation sem zařadili možnost zabít jednou ranou, abyste mohli setřít munici a vyfídit si to s nepřitelem jednou dobře mířenou ranou do hlavy.

Toto nejnovější pokračování by mělo obsahovat plně ozvučené, atmosféru podporující instruktáže a také animované mapy.

SESTRA BOLEST A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc se naše dobrá sestra podívá na nejkrvavější playstationové hry a diagnostikuje škody, k nimž by došlo, kdyby někdo tato zranění skutečně utrpěl. A program pro tanta mělo? Bodné rány nožem a popáleniny kyselinou v *X-Men Mutant Academy*.



• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza Žiletkově nože Wolverineho pronikly hrudníkem, zasáhly plíce, srdce, játra, slinivku a žaludek. Tržné rány by způsobily silné krvácení doprovázené šokem a značné poškození vnitřních orgánů.

Prognóza Pokud by nedošlo k rychlému zastavení krvácení, byl by konec. Dále je nezbytné ošetření šoku a zavedení nitrožilní výživy a krevní transfuze. Pokud by měl tenhle muž přežít, byl by nezbytný okamžitý chirurgický zákrok a operace orgánů v kra, ně hrudní. Šití by neunikla ani stěna hrudního koše.



Ve skutečnosti se naše Sestra Bolesť jmenuje Carol Channonová. No jasně, je to máma naší redaktorky Catherine.

• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza Kyselina popálila obličej a horní část trupu, což způsobuje mučivou bolest, hloubka popálenin však naprosto zničí a nervová zakončení.

Prognóza Okamžitě ošetření je životně důležité. Nutné je důkladné omytí neutralizující látkou, které zamezí dalšímu šíření popálenin. Zvažovat by se také mělo rychlé chirurgické odstranění poškozených tkání a transplantace kůže. Mohlo by rovněž dojít k otravě krve, poruchám látkové výměny a nepokryvování důležitých orgánů, což by mohlo v kombinaci s rozsáhlými popáleninami znamenat smrt. Měla-li by oběť přežít, byla by nezbytná transplantace kůže, zákrok plastického chirurga a rehabilitace.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY PRAPODIVNÉ VĚSTI PĚTNÁVĚ POMLEK

Společnost Quanticum, výrobce periferního zařízení, oznámila vydání prototypu Dreamwaremu, přídavné jednotky k PS2. Je to speciální čipice s jakýmsi lepravnými elektrodami, které se zapojují do konzoly. Čipice kromě spánku snímá vaše sny a ukládá je do paměti PS2. Je to první hra postavená na výhledně surrealistické spánkové, která se objevuje bývalé přítelkyně, fantastické jídla a vaše metaforizované strachy. Hlavní vědci Quanticumu, profesor Martin Griefeld, se konceptem snaží

vyvolat jen silný, hluboký a poněkud blá. My v Quanticumu dokážeme spoutat síly lidské představivosti a dát možnost



FILMOVÁ LICENCE

ZELENÁ PŘÍŠERA NA OBZORU

NEPŘÍLIŠ SYMPATICKÝ GRINCH MÍŘÍ NA PLAYSTATION

Konami právě vydává hru založenou na novém filmu jménem *The Grinch*, v hlavní roli s Jimem Carreym (premiéra v České republice bude 7. prosince). Pro ty nezavážené, Grinch je taková postavička, proslulá spíše svým věčným mrzoutstvím než přijemností. Grinch, velká zelená chlupatá obluda, byl vyhnán ze svého rodného města Who-Ville, neboť jeho bizarní zjev byl na žaludky tamních obyvatel asi už příliš. A tak odchází do divočiny, aby zde žil životem poustevníka, přičemž si mohl hezky zanadávat.

Hra volně následuje děj filmu, přičemž vy ovládáte Grinche prozkoumavajíc jeho bizarní svět Who-Ville v naději, že se mu podaří získat zpět dobré jméno a postavu druhou postavu ve hře můžete ovlá-

dat. Max The Dog je Grinchův věrný soupeřník, který dokáže rozptýlit pozornost obyvatelů Who-Ville, zatímco se Grinch nepozorovaně proplíží kolem. Stejně tak se dokáže vtěsnat do míst, kam se Grinch prostě nevejde.

Grinchova vyzbroj je stejně mizná jako reálý jeho život. Můžete si vybrat mezi vrhačem sněhových kulek, střelcem s mákou a pak štítem proti lásce. I když při Grinchově charakteru si moc nedokážeme představit, proč by se zrovna on muset chránit proti lásce, ovšem v listopadu, až hra vyjde, se to jistě všechno vyjasní. Je pravda, že v Americe je Grinch proslulý asi jako u nás Křemílek a Vochomůrka, ale to nic nemění na tom, že zájem u nás asi nebude velký. Pokud však bude hra za něco stát, proč ne. ■



Země who-Ville Herri varza filmu - a Jimem Carreym v hlavní roli - provází pana Grinche a jeho peska při jejich bizarních dobrodružstvích.

VODNÍ SPORTY

WAVE ATTACK

MODERNÍ CALIFORNIA GAMES

Midas Interactive Entertainment nám do zimních plískanic přináší trochu slunečných paprsků amerického západního pobřeží v nové hře *California Watersports*, která by se měla objevit v lednu.

Hra vytvořená v Austrálii týmem Thever GFX umožňuje hráčům vyzkoušet si závody na celé řadě plavidel, počnaje skromným vrátekým příkernem a konče třeba tryskovým lyžem.

Vybírejte si některou z opálených postav, jeden ze šesti herních režimů, mezi nimiž najdete i Big Air a sátem s rozdělenou obrazovkou. Nastavit si můžete i různé další volby, takže třeba začnete jedno-

duším Free Ride a pak se postupně dostanete ke komplikovanějšímu Trick Competition. Můžete si zasurfovat na řadě proslulých plážích, které se Thever GFX snažil vylepšit pohyblivými písky a realistickými vzorky vln (na ty jsme opravdu zvědaví). Samozřejmě nebudou chybět ani podvodní nebezpečí, jako jsou utesy nebo delfini.

Midas doufají, že si tyto chytré vychytávky společně s hudbou surfařského oblíbenosti JetPiloty získají, i nejepší místo na vlně extrémních vodních sportů, která se v poslední době začala vzdouvat. ■



Jet Skiing USA. Midas se ponořil do extrémních vodních sportů a vzešlo z toho *California Watersports* - hlavně neublíže delfinům.



Restaurace & Kavárny | Koncerty & Kluby | Filmy & Kina | Divadlo & Vážná hudba
Muzea & Galerie | **www.globopolis.cz** | Školy | Cestování & Turistika



Co takhle
nějakou muziku?

Globopolis

WWW.GLOBOPOLIS.CZ

PREVIEW

Eithea: Moonlight versus Fire Dragon v boji na život a na smrt



EITHEA

Ačkoliv v jsou v erpegických vyprávěných příběhů něm hodně okoukaným, Eithea je na jednom takovém postavena. Tematy hry jsou poněkud bizarně laská a důvěra. Pod svým velením máte skupinku orientálních krásků, přičemž se členy Moonlight Family (to jsou ti dobří) bojujete proti klanu Fire Dragons, které se svým vědeckými experimenty narušují rovnováhu života

a přírody. Síla a schopnosti vašich postav se točí kolem nového a originálního bojového systému zvaného LAV (zkratka pro Latent Ability Voltage). LAV je potenciální mentální síla určité postavy a může se měnit na základě nálady nebo momentálního rozpoložení. To znamená, že výkon vašich postav v boji může ovlivnit to, jak s nimi mluvíte. ■

Smash Court 3 slibuje víc než v akci, než kdy dříve



SMASH COURT 3

Tento návrat do 70. let představuje první vystoupení Namco na kurtu od doby, kdy vyšla skvělá *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Ale ne že byste se vrátili do doby Bjorna Borga a Ilii Nastase. Tvůrci *Smash Court 3* slibují 24 hratelných postav, z nich se každá může pochlibit oním osobitým sladkým stylem, který si buď zamilujete, nebo ho budete nenávidět. Dále je tu možnost zazářit

v sérii televizí přenášených akcí. Režim Mini-Game zase nabízí tři varianty hry s raketou a míčkem, včetně režimu Explosive Bomb, který najdete i ve hře původně slečny Kurnikové. Do akce se mohou najednou zapojit až čtyři hráči, takže až vás omrzí trefování se do terčů a zdolávání konzolou řízených soupeřů, můžete si vždy pozvat kámoše a pobavit se vespolet. ■

ORIENT EXPRESS

PS2 (ADACH?)

AUTOMATOVÁ SPOLUPRÁCE

NAMCO OHLÁSIL VÝVOJ ARKÁDOVÉHO HARDWARU ZALOŽENÉHO NA PS2.

Technické specifikace znáte, o hrách jste už slyšeli, a tak tvrdě setřete, až se konečně PS2 objeví na trhu. V Japonsku se nová konzola prodává o sto šest a nikdo nepochybuje o tom, že stejně tomu bude i ve zbytku světa, až tam konečně pronikne.

Právě se zřetel na tento komerční úspěch se Namco rozhodlo postavit svůj nový arkádový hardware na PlayStation2. Systém, nazvaný System 246, bude pro pohon svých nových arkádových titulů využívat všech základních (i ne úplně základních) technických prvků PS2, jako jsou například Emotion Engine a grafická karta. První hrou, jež by se na tomto systému měla objevit, bude toužebně očekávaný *Ridge Racer V Arcade Battle*. Namco plánuje následovat *Ridge* sérii dosud nespécifikovaných arkádových titulů, o který se zatím všechny detaily drží v naprosté tajnosti. Nicméně hodně se šušká o dalším *Soul Calibur* a *Time Crisis*, byť nic nebylo dosud oficiálně potvrzeno.

System 246 bude rovněž využívat přesdvojkové CD, DVD, pevný disk, čímž se výrazně zjednoduší systém ukládání dat. To v praxi znamená, že přenos dat mezi automaty bude mnohem snazší, neboť nebude nutné vyměňovat hardware - majitel arkády prostě jenom vloží nový disk a na masině bude běžet další hra. To ve svém důsledku, podpoří v arkádách větší rozmanitost - výměna stávajících her totiž bude rázem jak snazší, tak hlavně levnější. Otevírá se zde skutečně široké pole možností. Představte si automat s DVD diskovým měničem. Ostatně proč by na jednom automatu nemohlo být třeba deset her? Anebo dvacet? A co třeba sto?

Namco rovněž zvolila tento systém, aby pro vývoj arkádových titulů získala konzolové vývojáře, kteří budou s hardwarem důvěrně obeznámeni. Jsou tedy arkády budoucnosti? Inu, rozhodně tvoří její část. ■



Hry na PS2 v arkádách? Fantazie se stane realitou, nicméně rozhodně měšička nějaká 60-70 hodinová erpegická



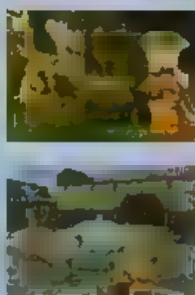
NOVÉ TITULY

THREADS OF FATE

(SQUARE)

Toto je nová hra od Square, tudíž už tušíte, o co jde? RPG, říkáte? Bravo, uhadli jste. *Threads of Fate* obsahuje dvě kompletní adventury. Jsou zde dvě protože můžete hrát buď v roli Rue, mladíka se schopností napodobovat jakékoliv monstrum, které porazí, anebo Mint, jeho madré přítelkyně vládnoucí mocnými kouzly. Jejich cílem je najít starodávny magický artefakt a (jak jinak) zbavit zem. zla, přičemž po cestě si mohou i něco vydělat. ■

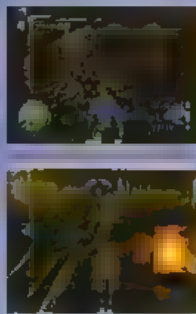
Další RPG od Square. Abyzte věděli, jsou v tom zatraceně dobří.



DECEPTION 3 DARK DELUSION

(CAPCOM)

Tato hra má celkem neobvyklou premisu, nicméně japonský herní průmysl byl vždycky poměrně nevyzpytatelný. *Deception 3* je v zásadě o tom, že líčíte pasti a do nich chytáte lidi, kteří se pokoušejí proniknout do vašeho hradu. Ano, zní to hodně jednoduše, ale s pastmi si můžete různé pohrát, a dokonce lze i jednotlivé artefakty kombinovat a tak vytvářet pasti úplně nové. Učtít to bude mít obrovský úspěch, a možná že se brzy dočkáte i evropské verze. ■



Experimentování s žáry je vždy zajímavé, ale *Deception 3* vypadá skvěle.

DANGAN

(KBS MEDIA)

Příslivce *Gauntlet Legends* nebo *Smash TV* *Dangan* možná trochu zarazí. V zásadě je to taková moderní verze, v ní vedete Jacka (hrdina) k východu každé z úrovně a přitom zabijete nepřátele, sbíráte věci a snažíte se vyhnout úpečení, rozmlácení nebo rozřezání nejrušnějších pastí. Po arenách lze najít nejrušnější zbraně a power-upy, které vám pomohou na cestě, takže rozhodně to nebude nuda. *Dangan* neslibuje nic originálního či převratného, zato však slibuje hodně zábavy. ■

Trochu skřípnutí ještě nikoho nezabilo, tedy kromě těch "zlehlých", samozřejmě.



TOP 5 - PRODEJ

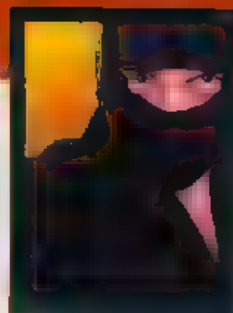
1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Dino Crisis 2 (Capcom)
3. Genso Suikoden Vol. 1 (Spiral)
4. Gekko Pro Baseball: At The End Of The Century 1999 (Capcom)
5. Kicko World Soccer: Winning Eleven 2000 (Konami)

TOP 5 - NEJČEKAVANĚJŠÍ

1. Metal Gear Solid 2 (Konami)
2. Final Fantasy X (Square)
3. Onimusha Warlord (Capcom)
4. Tales Of Eternia (Namco)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 - NEJNEJLÍBENĚJŠÍ

1. Ridge Racer V (Namco)
2. Super Robot Taisen (Banpresto)
3. Nob Iz Suit Bandai: Biren's (Banpresto)
4. Aethion (Banpresto)
5. Tekken Tag (Namco)
6. Kessen (Enix)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tok uské ulice, sužován hledem po polygonech.

OTAKU YOUTH

PS2: VĚTŠÍ OBRAZ

Japonští pařani jsou pěkně vyhecovaní. Máme PS2, máme spoustu kvalitních titulů a další se chystají. Nicméně teprve teď se pociťují širší důsledky, které přineslo PS2.

Pokud něco činí PS2 odlišným od ostatních konzol, pak to je DVD přehrávač. To samozřejmě není žádná novinka, pomyslíte si, nicméně v hektickém světě obchodu a podnikání jménem Akihabara se právě teď děje něco velice zvláštního. Není neobvyklé, že vzniknou nové obchody a záhy se utopí v moři konkurence, nicméně nedávno se zde objevilo spoustu obchodů nabízejících DVD filmy a hry. Jak to? No, pochopitelně PS2.

Lidem totiž došlo, že to není pouze herní konzola a kupují ji pro její DVD schopnosti. A tak se konzola ve skutečnosti prodává víc než samotné hry. Rovněž Namco se rozhodlo využít jejích schopností pro své nové arkády a GSCube (viz Oko v minulém čísle) otevírá ještě širší pole možností. Co dalšího? Sporák na PS2? Jo, děje se to divně věci, přátelé. ■

AKIHABARA WATCH

Náš milostná aféra s rostomilými věcičkami pokračuje. Touch Ojisan je malý rostomilý plastový panáček, kterého si zapojíte do počítače. Když vám přijde e-mail nebo fax, zčerveneje mu tvář, začne mávat rukama a vtírat hlavou. Fakt originální.

Trochu puzzle hlavolamu, tentokrát od výrobce Visit Fantasy. *Chiki Chikin* je bizarní o sbírání barevných čtverečků. Když zmizí tři stejného druhu, získáte body. Alespoň ten název si jistě zaslouží.

Idea Factory dělá na RPG pro PlayStation 2. Hlavní rozdíl mezi touto hrou, nazvanou příznivci *Generator Of Chaos*, a ostatními RPG spočívá v tom, že se jedná o on-line záležitost. Když kdo zná *Ashtaron: Call Of Everquest* pro PC, bude jistě toutle zprávou nadšen.

Dlouho očekávaný *Dragon Quest VIII* se konečně dočkal minulé na trh. Za první tři dny se prodalo skoro dva miliony kusů a na třetích se ziskalo zhruba 15.210.000.000 jenů. Témuž se říká fanatizující pařani.

ONLY IN JAPAN

KDO SPÁLIL CHLEBA?

Jsem Spálený chleba. A mého vztek. Nechal mě v troubě moc dlouho. Teď mě páli hlava. Já mám ale vztek! Bába, protože tahle je vzhled od Spáleného chleba neboli Burnt Bread Man, nejnovější ikony-maskota, který se objevil na japonském trhu a který je tak trochu výjimkou z pravidla: není rostomilý, je naopak správný, srdečný a někdy dost neomluvitelný. A jeho popularita je už taková, že dal vzniknout nové hře hraček a maskotů a svému tvůrci Sano X vynést velkou odměnu. Buďte se, buďte se. Hněv se buďte. Přichází Spálený chleba. ■



二匹はんだ、て本を讀む

SCREEN-TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLMAN
OTVÍPÁTE MU NĚKDO?

13. Driver

Stavíme se tedy je řemeslo, které se v poslední době stalo velmi populárním. Řemeslo, které se v poslední době stalo velmi populárním. Řemeslo, které se v poslední době stalo velmi populárním.

ZÁPLETKA

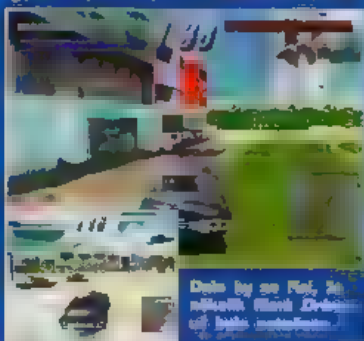
Tanner je tajný policista, který se v poslední době stalo velmi populárním. Řemeslo, které se v poslední době stalo velmi populárním. Řemeslo, které se v poslední době stalo velmi populárním. Řemeslo, které se v poslední době stalo velmi populárním.

CHARAKTERISTIKA

Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni.

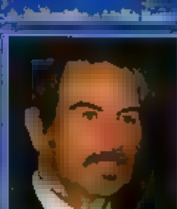
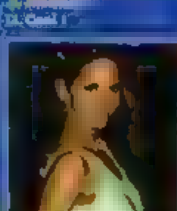
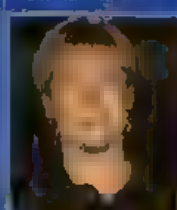
ZELENÁ, NEBO STOPKA

No, už prošli šel film, tak proč? Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni.



Dělo by se mělo, že málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni.

OBRAZENÍ



Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni. Málo jako DiPietro a Meloni.

TIME CRISIS 3

SÁM, ALE OZBROJEN

SCEE OHLÁSILO TIME CRISIS: PROJECT TITAN



Policajti ze sedmdesátých let - tady je máta (nahorně, vlevo) v jejich verzi YMCA.

SCEE právě ohlásilo třetí pokračování řady Time Crisis, tentokrát s podtitulkem Project Titan. Tentokrát budete muset oddělat pár týpků, co před vámi znenadání vyskočí - a tak zhatit teroristický plán z titulku hry.

Vývoje hry se opět ujal mistr arkádových stříleček firma Namco, jejíž tituly řady Time Crisis jsou ve střílečkách se světelnou pistolí na PlayStation naprostou špičkou. Project Titan je typická střílečka stře nicového typu, kdy se až dva hráči mohou schovat za scenerií, aby vzápětí udeřili na nepříteli.

I potřeby vám připadne role speciálního agenta Richarda Millera, podezřelého z atentátu na Xaviera Serrana, prezidenta fiktivní země Caruba. Máte 48 ho-



din na to, abyste své jméno očistili, tzn. musíte najít skutečného vraha, a to bez jakékoli cizí pomoci či podpory.

Jinými slovy, musíte zastřít každého, koho uvidíte a to v několika prostředích, přičemž první úroveň se odehrává na palubě velké moderní jachty. Hra vás pak vede přes přístavy, letiště, rezidence a laboratoře, aby se nakonec došli do úkrytu pana Biga, kde vás čeká finální souboj. Namco odhaduje, že zaměřovací systém bude zatím vůbec nejpřesnější a bude možné hrát takticky díky plánovanému množství úkrytů.

Project Titan se nejlépe hraje se světelnou pistolí, ovšem podporuje i ovladač Dual Shock. Na trhu by se hra měla objevit někdy v polovině roku 2001.

KDO VYHRAL V PSM 30?

10x Chase The Express

hlavně odpovědi v číste 30 kde jste vybrali o 1 originál Chase The Express, nebyly nikdy obdrženy. Přepádně 2. Temná země je Steven Seagal (1A), Chase The Express je původní hra 5. třídního náměstka 2T a autorský titul jmenuje Xiga & Rockmeyer. 3. a 4. rakety 3A, 4A. Dva většina srovnáním poradila zde jsou vylosování vyhrát.

Michal Viglaský, Hradec Králové; Michal Socha, Soudník; Dagmar Radimská, Nové Město na Moravě; Erika Dlouhá, Kladno; Lubor Buřč, Rovník; Martin Kocián, Jihlava; Ondřej Machůžda, Benešov; Marek Achtman, Liberec; Bohumil Picha, Praha; Jana Moudrá, Trutnov.

5x balíček Konec světa

vyhrát Armidus balíček s videokazetou a několika dalšími dárky. Výtah předměty k filmu Konec světa bylo vhodné stálo naproti jak se film jmenuje v originále. Správná odpověď zní End of Days a tady je pár vyherců.

František Randa, Litoměřice; Skladník Petr, Sepekov; Petr Šamšula, Havířov; Pavla Dvořáková, Olomouc; Kamel Vacek, České Budějovice.



SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

PSM CHARTS

CO LETÍ
A NELETÍ
VE SVĚTĚ
PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation
Magazin

1. NHL 2001
2. FIFA 2001
3. MEDAL OF HONOUR
4. IN COLD BLOOD
5. GRAN TURISMO 2
6. DRIVER 2
7. COLIN MCRAE RALLY 2.0
8. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
9. SYPHON FILTER 2
10. HOGS OF WAR
11. FINAL FANTASY VIII
12. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
13. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
14. SPIDER-MAN
15. DINO CRISIS

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních listech. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5


1. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (ACTIVISION)
2. MADDEN NFL 2001 (ELECTRONIC ARTS)
3. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON (SONY)
4. NBA LIVE 2001 (ELECTRONIC ARTS)
5. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (ACCLAIM)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. DRIVER 2 (INFOGRAMES)
2. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE (EIDOS)
3. FIFA2001 (ELECTRONIC ARTS)
4. TOMB RAIDER: CHRONICLES (EIDOS)
5. THE WORLD IS NOT ENOUGH (EA)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SKAT

Kanadský přírůčník a vzduchoplavec Tony Hawk hraje

1. GRAN TURISMO 2	Sony
2. ABE'S ODDYSSEY	GTE
3. ABE'S EXODUS	GTE
4. TONY HAWK'S 1	ACTIVISION
5. TONY HAWK'S 2	ACTIVISION



Lukáš Kolínský vám radi
na naší hotline a hraje:

1. FENKEN TAG TOURNAMENT
2. SOUL CALIBUR
3. TOMB RAIDER CHRONICLES
4. SYPHON FILTER 2
5. METAL GEAR SOLID



Richard Darling,
hlava firmy Codemasters

1. TOCA WTC
2. COLIN MCRAE RALLY 2.0
3. METAL GEAR SOLID
4. MEDAL OF HONOUR
5. DRIVER



Svých pět oblíbených her
nám poslal Michal Petík

1. SILENT HILL
2. ISS PRO 98
3. S. WARS: PHANTOM MENACE
4. FUTURE COP: LAPD
5. UEFA CHAMP. LEAGUE 99/00

Svět her
Presto-CS 5x v Praze

Největší výběr her za výborné ceny!

ADRESY PRODEJN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na Playstation a PC CD-ROM:

- Zlatnicko 4 Praha 1, 110 00 (Camelet)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14 Praha 1 16 00
(přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

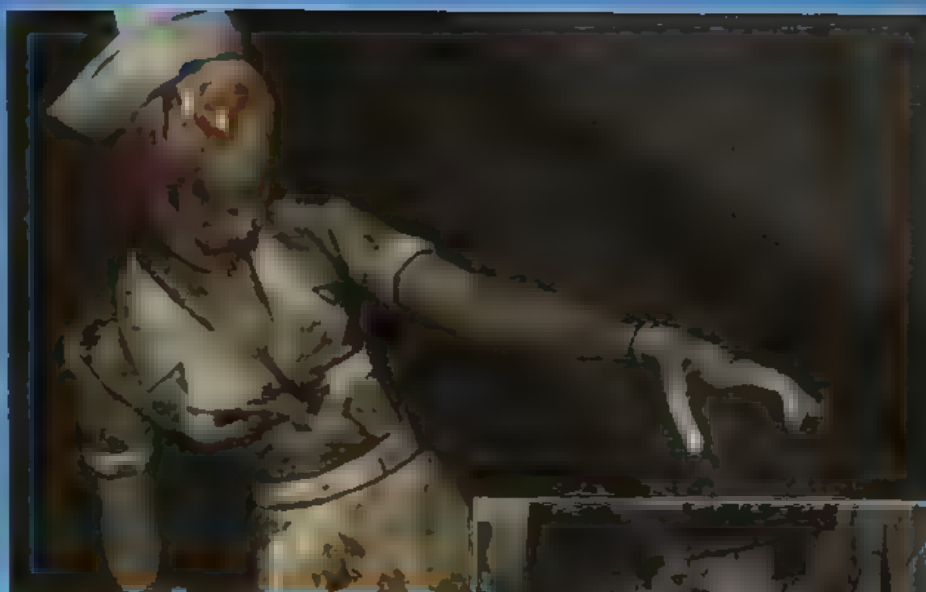
Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18 Praha 1 110 00
 - Národní obrany 31 Praha 6 160 00 200 m od metra Dejvická
- Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00. Sobota: 9.30 - 14.00

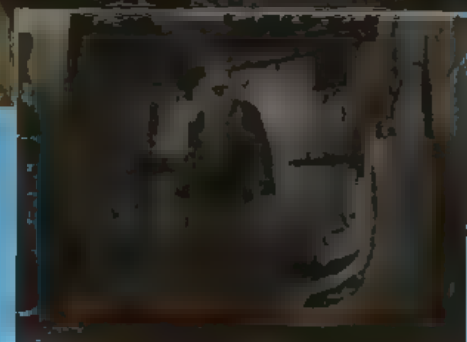
VZDORUJÍCÍ



NEJZHAVEJŠÍ
ZPRÁVY ZE SVĚTA
PLAYSTATION2



Tma. Tak
zní heslo nové-
ho hororu od
Konami.



ZPRÁVA ZE ZÁHROBÍ

Konami prozradili
první detaily o po-
kračování šokujícího
hororu *Silent Hill 2*
a zdá se, že bude stát za to.

V krátkém videu na To-
kyo Game Show se PSM se-
známilo s hlavním hrdinou.

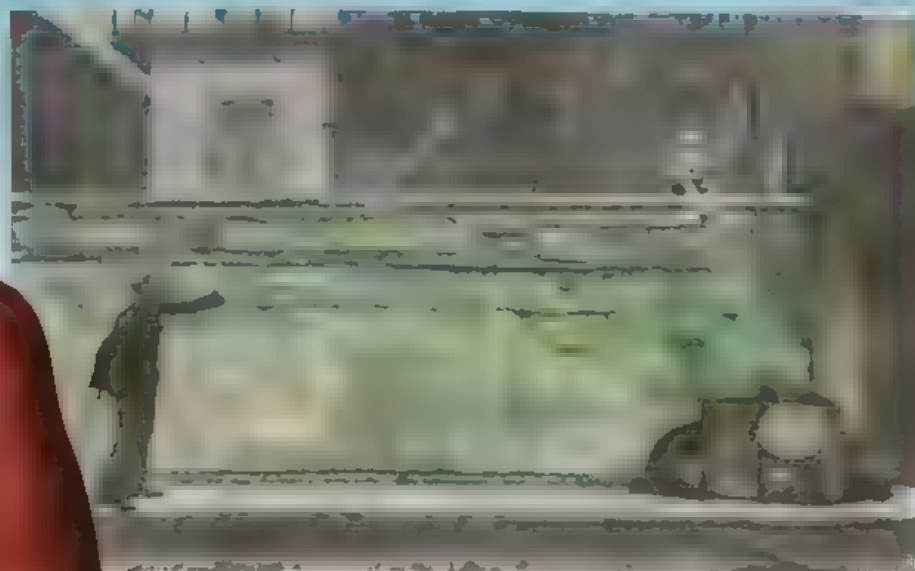


Mízně peklo. *Silent Hill*
2 je zahalena tajemstvím.

Jmenem James, který žije v nové
čtvrti hrůzného města Silent
Hill. James se, na pozadí straš-
delného soundtracku vyluzova-
ného na akustickou kytaru, plíží
mlhou ucit a snaží se zjistit, jak
to, že dostává poštu od své že-
ny. Od ženy, která je již tři roky
mrtvá.

Ve hře je představen deset
nových příšer, a co se formátu
týče, je zachováno vše, co jsme
znali z původní hry: mráz věd-
livé hovorů, prošťované krva-
vé potyčky. Přibýlo trochu
střílení, ale rozhodně se ze hry
nestane nějaký *Resident Evil*. Ve
videu jsme viděli mrtvolu, která

vešla ještě daleko pod a
ze mrtve pak přišla ob-
jevila se ta žena, bílá a
měla do očí a septa k
„No vidíš, nevypadám tak hro-
zně“ Ehm, promiňte, ale nic hro-
zivějšího jsem v životě neviděl
Silent Hill 2 vyjde příští léto
a my se nemůžeme dočkat.

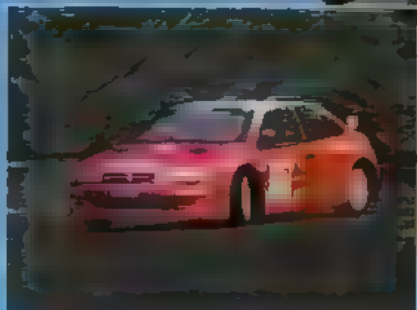


HRA SE JMĚNÝ

Která dosud označovaná jako **GT2000** bude nadále označována jako **GT3**. Podle SCEE je to proto, že se její vydání posunulo do roku 2001, a tak by označení 2000 mohlo způsobovat různé zmatky.

Jde v podstatě o velice zdařilý upgrade **GT2** pro PlayStation 2, kde bychom měli najít několik nových tratí a kde nás také potěší neuvěřitelná grafika. Nicméně bychom ji neměli zaměňovat se skutečným pokračováním **GT2** které má její vývojce Kazushichi Nojima a nyní už na třetí hit už začal vyvíjet a bude obsahovat obrovskou škálu různých vozů.

S **GT3** si budete moci zavítat od února 2001 a soudě podle tratí, které jsme si mohli dosud vyzkoušet, bude opravdu skvělá. Na straně 12 naleznete s Yamachim krátký rozhovor.



Co záleží na jméně? No, podle SCEE docela dost. **GT2000** se teď nazývá **GT3** a čekání pokračuje.

ČTYŘHRA

Konečně se nám do rukou dostal dlouho očekávaný **Unreal Tournament** od Infogrames.

Už se měl původně stát hrou pro PlayStation, ale nakonec se z PC verze přenesl rovnou na PS2 a nabídne nám podstatně arkádovější zábavu než původní hra. Skvěle funguje režim pro čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou a parádní je i obrovská škála zbraní, počínaje

obyčejným pěstími a konče super zbraní Redeemer s naváděnou nukleární hlaví. Na níž můžete jezdit norem urovně. Hra je dokonce kompatibilní s klávesnicí a myší, aby vznikl ještě dokonalejší pocit, že si hrajete na televizní PC hru. Vyjde ještě letos, před Vánocemi. ■



SVĚTOVÁ VÁLKA



COMMANDOS 2 UDERÍ NA PS2

Na cestě na PS2 je pokračování PC hry **Commandos**. Jedná se o kombinaci logické hry a strategie na téma druhé světové války (vznikla v Pyro Studios) a vystupuje tu britská elitní jednotka, která má za úkol infiltrovat se na německé a japonské základny.

S týmem několika specialistů musíte zajistit, aby vás neodhalili

strážce a kombinovat dovednost svých jednotek tak, aby se vám podařilo ukrást plány, zajmout nepřátelské důstojníky, zničit základny a tak podobně.

Commandos nejvíce proslula svoji neuvěřitelnou atmosférou a skvělou grafikou, která si nijak nezadá se scenami ze špičkových válečných filmů, jako je *Most přes řeku Kwai*. **Commandos 2** vyjde příští rok na jaře. Alespoň doufáme. ■

CHYSTÁ SE



EIDOS TOUŽÍ PO VAŠÍ KRVÍ

Raziel, upíří hvězda Soul Reaver se vrací s dalším dobrodružstvím.

Děje podobný Soul Reaverovi - Raziel ovšem ukončíme je duhoni a zničit kaina z otce z prvního dílu řady Legacy of Kain. Rehem svého pátrání odhalí několik nepřemýšlených rodinných skutečností a

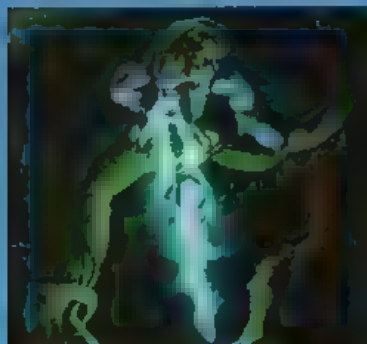
jemství obklopení dějiny Nosgothu, tu jak tu má, co to spočívá, je zaručené když hrých upířích klanů.

Nicméně u děje taky všechny podobnosti končí. Jako první zmíníme to, že loadingové prodávky budou už jenom s, sfnou vzpomínkou, poněvadž Soul Reaver nepochybně systém kombinuje n hrou-

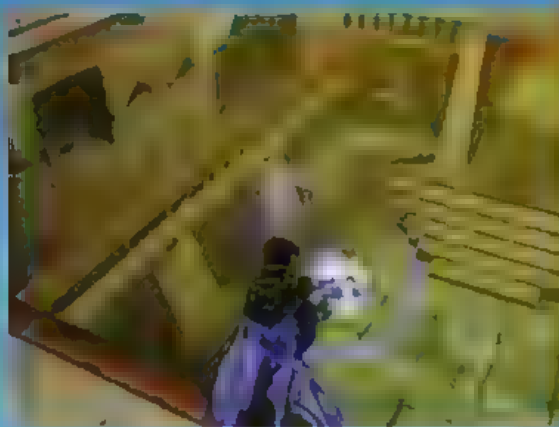
dén dat, takže je akce ve hře mnohem rychlejší a plynulejší. Raziel rovněž dostane obranu před hordami zombií úplně novou škálu zbraní, vymyšlených speciálně pro tuto hru.

Goticky inspirovaná zápletka staví Raziea do konfrontace s hordami nepřátel, a to včetně duchů, démonů, lidí a dokon-

ce pozur, ovce ap. u. Zařazení zma-
dou systém z původní hry, jenž umož-
ňoval přecházení mezi duchovním a mate-
riálním světem, takže i teď si budete moc
dopřát přeskokování mezi dimenzemi jako
nějaký demonický vytrník. A s přehrá-
ních kouzle by tahle hra měla být skuteč-
ně pastvou pro oči.



Zase ten Kain. Raziel se vrací pro další krev - Soul Reaver II.



CHLAST, DROGY A LARA

SM se podařilo objevit další detaily o plánech, které má Core Design s Larou na PS2 - Adrian Smith z Core Design nám prozradil, že způsob hry bude mít „vliv na to, jaká bude samotná Lara“.

Přísun ke knize nové generace signa-
l zůle nový pučatek pro sagu Tomb Raider.
Ostatně hra se „možná vůbec nebude me-
novat Tomb Raider“ jak nám prozradil Ad-
rian Smith.

Nejzajímavějším rysem nové hry je to,
že schopnosti Lary jsou proměnlivé, takže
pokud spadne po schodech, přivodí si zra-
nění, jež se bude projevovat třeba kulhaním.
Tato zranění by pak mohla negativně ov-
nit Lařiny skryté statistiky. Naštěstí lze tyto
atributy i vylepšovat, jak nám Smith rovněž
prozradil. Když budete Laru nutit běhat, zís-
ká lepší kondici a pak bude běhat lépe. Když
s ní budete hodně šplhat, získá zase tuto
schopnost. V pozdějších úrovních možná
budete nekdě vybrousené schopnosti po-
třebovat, poněvadž budete muset prolézt
střemchodbami“ prozradí Smith PSM.
Stejně tak bude mnohem větší důraz polo-
žen na Lařinu psychologii, na to, jak se do-



Tak tohle je vůbec první model Lary Croft pro PS2. Blíže jako z obálky, co?

káže vyrovnat s normálním životem po na-
vrátu z hrobek. Neřekám, že tomu je zhruba
tak, ale křivně by mohla propadnout a ko-
holu nebo začít brát drogy, možnosti jsou
zde nekonečné, spekuluje Smith.

Core chce využít i internetových schop-
ností PS2 a během neustále doplňovat novy-
mi úrovněmi. Tyto epizody se budou, aks
privěšovat k hlavnímu příběhu a zapadat do
stále širšího „světa Tomb Raidera“. Co se ty-
če děje, tedy pan Smith kartý odkrýt nechce
a znovu nás odkazuje k flexibilite epizod c
kého formátu. ■



Grafika Chronicles není špatná, ale co nás čeká na PS2?

JMÉNO:

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

POZNAMKA:

ŽE NEZNÁTE STRACH? PAK SI DEJTE DALŠÍ PORCI ORIENTÁLNÍHO ŘÁDĚNÍ

SPECIFIKACE

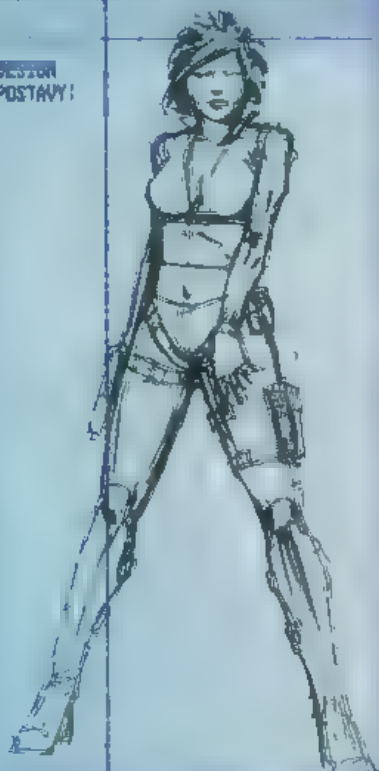
STYL: Akční adventure

YDAVATEL: Eidos

VÝROBCE: Kronos

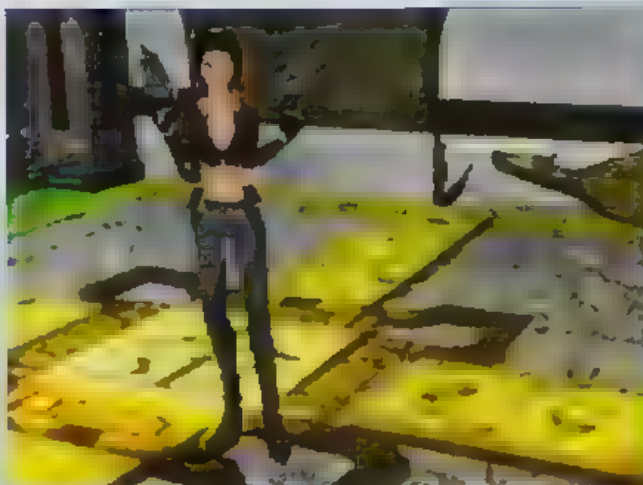
DATUM VYDÁNÍ: Zčátek 2001

DESIGN POSTAVY:



HOTOVO: 60%

CITAT: „S pomocí plamenometu můžete spálit těla nepřátel.“



Proboha, záchodky. S nepříteli se utkáte i na poněkud neestetických a nejlépe páchnoucích místech.

Bar. Svět ponurého soumraku, v němž přebýváte, vás zavede i do několika pokleslých podniků a drsných doupat šťastní lidí.



Ráj bouchaček. Jste po zubu ozbrojeni lehkými pažbami i těžkými dýly a na vybrané chování tu často chybí prostor.

Fear Effect: Retro Helix je, stejně jako její předchůdkyně, adventure ve stylu Resident Evilu, kde se na animovaném pozadí páchají hrůzné násilné činy. A stejně jako minule se i nyní vše odehrává na východě.

Retro Helix vlastně nerozvíjí dít příběh, který se začal odvíjet v první hře, ale v podstatě mu předchází (proto je v názvu slovo retro). O co tedy, de? Vy tam! No, vy - Tome Marx, vy jste přece producentem této hry od Eidosu.

„Dobrá tedy - zdálo se nám, že jsme postavili v prvním dílu jaksepatří neuvědli a nevyvěřili jejich příběh,“ říká Marx. „Jak se Hans, Deke a Glas dostali k armádě? Jak se dostali do role, kterou hraji v první Fear Effect? Na tyto a další otázky odpovídá právě Retro Helix.“

Podle Marxu bude FEAR prostě představovat druhý díl této rozsáhlé sagy, která vyvrcholí třetí hrou, jež odhalí všechna tajemství skrývající se za celým tím bláznivým kolotočem. Takže pozor at neprosívnete.

Pokračování by nebylo pokračováním - i když vlastně jde o nultý díl - bez čerstvého arzenálu, z něhož si vyberáte. A Retro Helix na to také patřičně dbá. „Čekají tu na vás skvělé nové zbraně jak pro přímý boj zblízka, tak pro bitky na dálku.“ prozrazuje nám Marx. „Do nabídky novinek pro boj zblízka patří třeba taser, který nepříteli smrazí slušným elektrickým vybojem, přičemž jsme také zbraň EMP, jež na chvíli deaktivuje elektronické systémy, což vám poskytne dost času na to, abyste je novým granátometem dorazili. Máte k dispozici plamenomet, s jehož pomocí můžete v případě potřeby spálit těla nepřátel.“

Vypadá to, že se můžeme těšit na další ultra násilí a ničení vůbec. Jenž postupovalo originální hrou. S uvolněním toho všeho by měla pomoci nová hratelná postava jménem Rain Qin, která ra-

ČÍNSKÝ SYNDROM

Jednu z největších přínosů původního Fear Effectu bylo nádherné detailní orientální prostředí nasádké čínskou mytologií a oživené animovanou grafikou. Všechno tohle představovalo přejmenovanou zmienu oproti ulicím Bronxu, plným různých herních postav. Tvůrci si toho byli vědomi, a tak Retro Helix oblekli podle stejné módy.

Hra nám předloží potměšilý zákoutí Hongkongu, v němž se rozdílí naši hrdinové. Nakrátko se přesuneme do New Yorku - to je nevyhnutelné - ale pak už se rychle vydáme zpět do Walled City v provincii Xi'an, ztracené hrobky prvního čínského císaře (což samozřejmě znamená, že byla opět nalezena), a na konec na Penglai Shan, legendární ostrovní horu nesmrtelných.

Poslední kapitola hry obsahuje efektní závěrečný souboj Rain a její (přirozeně) zlé sestry Must. Nemůžeme vám prozradit, kdo vyhraje, abyste z toho něco měli, ale možná vás napadne, proč se Rain, když je tak oddanou přítelkyní Hany, neobjevila ve Fear Effect I.

di Haně, Dekovi a Glasovi. A není to žádná stará ježibaba, jak podotýká Stan Liu, ředitel vývoje her v Kronos.

„Rain je krásná a mimořádně inteligentní,“ vypráví nadšeně Liu. „Je partnerkou a blízkou přítelkyní Hany.“ No potěš. „A právě tento vztah a tajemství, které jej obklopuje, je nejvíce zajímavým rysem této postavy.“

Nová postava je samozřejmě fajn, ale ti, kdo hráli první hru - ať už se dostali kamkoliv - budou doufat, že se některé věci vylepší, jako třeba ty protivné nahrávací pomůcky, které vás čekají, pokud dě, když zemřete. „Ty jsou pryč,“ ujišťuje nás Liu. A co ten ovládací systém, který byl pravým opávkem Resident Evil a nebyla legrace ho zvládnout? „Tedy je tu speciální série ovládacích variant zvaná 3D Controls.“

„A to ještě není všechno,“ pokračuje Liu. „Zpracová- jsme také na enginu, tak aby podporova- 3D objekty a nástrahy prostředí. Přidali jsme re- time dynamické stínání světa a stínu, takže se teď mohou, jak hráči, tak nepřátelé schovávat ve tmě. A kromě toho jsme spolupracovali s profes- sionálními herci, kteří propůjčili postavám své hla- sy. Máme zbrusu novou hudbu a zvukové efekty, které byly pro každou situaci speciálně navrženy.“



A seznam ještě nekončí.

To je pravda, ale na další podrobnosti o Retro Helix si musíte počkat do dalších čísel.

Jonathan Davies

Nedbalá elegancie. Kromě hladkých přilámaných modelů patří do letošní kolekce i tato nádherná dámská dvouhlavá díla.

PROFIL

JMENO:	Stan Liu
ZAMĚSTNÁNÍ:	Ředitel
HISTORIE:	Liu pracoval na první Fear Effect společně s producentem Eidosu Tonem Merkes.
VLIVY:	Co se vzhledu hry týče, Liu hledal inspi- raci ve filmech, jako je Ghost In The Shell, Akira a Ninja Scroll.

WEB: www.kronosdigital.com

Hledáme další prodejce, prodejci vyžádejte si dealersky ceník, budete mile překvapeni. Nakupovat u zdroje se vyplatí.

DREAMCAST
DREAMCAST 128bit konzole 8 500,- Kč
VMS MEMORY karta 1 100,- Kč
Analogový DC ovladač 1 400,- Kč
VGA DC kabel 1800x1200 1 100,- Kč
Dreambox pro PSX ovladače 1 400,- Kč
DC BOOT disk na spouštění záloh je v ceně konzole

PlayStation
PlayStation ONE s DualSh. 4 954,- Kč
PSX HOUSING DOMEČEK 290,- Kč
PSX DESKA ZDROJ 690 Kč
PSX ZÁKLADNÍ DESKA 1 990,- Kč
CD ROM OPTIKA SONY 1 990,- Kč
DualShock SONY original 993,- Kč
MULTIPLAYER ADAPTER 890,- Kč
Game Enhancer funkce čipu 690,- Kč
PC COMM. vyhledávací číty 990,- Kč
1 M - 15 Pozic Vždy 255,- Kč
8 M - 120 Pozic MAX 585,- Kč
72 M - 1080 Pozic MAX 1 142,- Kč
Standard MOD čip 300,- Kč
PS2 MOD čip na DVD reg. 1 990,- Kč
BIOS BOOT čip pro PSONE 700,- Kč
Externí Paralel Port pro PS2 490,- Kč
Plátěná taška s logem 39,- Kč
BOOT disk na NTSC hry ke každé konzoli s čipem zdarma



Praha:

Digitec s.r.o. Resslova 3, Praha 2, 120 00
tel./fax: 02/249 22 368, 0608 048884, 0606 337222
nebo pobočka Hradec Králové
Digitec s.r.o. Heyrovského 1178, Hradec Králové
tel./fax: 048/52 0000, 0605 216937, 0603 227533
<http://www.digitec.cz> a <http://www.ps2.cz>

DIGITEC®

Ceny jsou uvedené včetně DPH, ochranné známky jsou majetkem svých vlastníků

Zboží dostanete na uvedené adresách za tyto ceny zboží obdržíte i na dobírku do 24 hodin

PlayStation 2

17 000

C-12

POZNÁMKA:

KŘÍŽENEC HER METAL GEAR A SYPHON FILTER OD TVŮRCŮ MEDIEVIL (PARÁDA!)

SPECIFIKACE

STYL: Akční adventure

VYDAVATEL: SCE

VÝROBCE: Cambridge Studios

DATUM VYDÁNÍ: Začátek 2001

HOTOVO: 60%



Zdá se, že C-12, nová hra Cambridge Studios popisovaná jako akční/adventure/logická/botová hra, bude mít něco do sebe.



Cambridge Studios SCE, kde vznikl *MediEvil II*, se pracuje na novém playstationovém titulu *C-12*. „Je to něco zcela jiného než obě hry *MediEvil*“, vysvětluje John Meegan. *C-12* je v podstatě sci-fi akční aventura ve třetí osobě, která se odehrává v blízké budoucnosti.

Příběh nebude pro fanoušky sci-fi nijak překvapivý. Zemí ovládnou cizí kolonisté, kteří začnou plenit veskere přírodní zdroje planety. První vina větvělců si zotročila téměř všechno obyvatelstvo a ti, kteří unikli smrti, musí pracovat jako nemyslitelní kyborgové nebo jsou naprogramováni tak, aby bojovali proti vlastní rase.

Vy se ocitnete v kůži poslední naděje lidstva, nadporučíka Rixey Vaughana, přestože, jak nám Meegan prozradí, „to není jen souboj jednoho muže proti všem nepřítelům: hlavní hrdina má spojence ve velitel odbojového hnutí a přitažlivé inteligentní vědkyni.“ Zmiňovanou vědkyni je doktorka Carterová, která zna způsob, jak obrátit technologii nepřátel proti nim samotným. Vůdce odboje, plukovník Grisham, je skvělý vojenský strateg, který byl zraněn ve válce, ale poskytne vám neocenitelné rady.

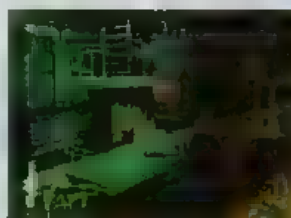
C-12 je rozdělena do misi, v nichž budete muset přepravovat vojáky odboje do bezpečí, přepa-

dávat základny protivníkům a likvidovat nepřátelské síly. Meegan hráčům slibuje „obrovské výbuchy a bombastické speciální efekty“.

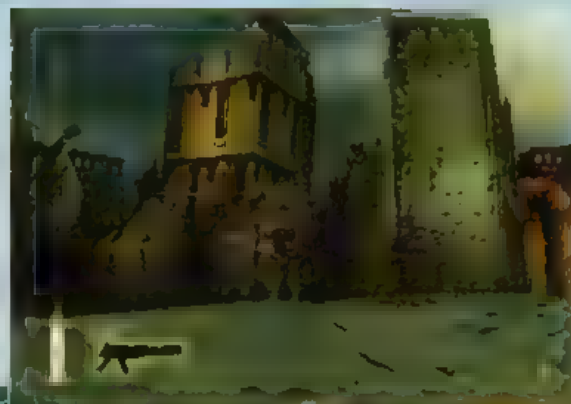
„Snazší jsme se zachovat vyváženost bojování a hlavoiámů, kterou znáte z *MediEvila*.“ V jedné misi musí Vaughan chránit vesmírnou loď patřící odboji a musí se nějak vypořádat s nepřátelskou útočnou lodí, aby přerušil dodávky nepřátelským oddílům a pak je mohl zneškodnit.

Atmosféru vytváří hrdinovi temné pozadí ve „zpuštěné budoucnosti, předznamenávající bezútěšnou situaci, která má vyústit v apokalyptické zúčtování“, říká Meegan a dodává, že už tato temná atmosféra ukazuje, že *C-12* není dělána pro děti. Aby tato temnou atmosféru ještě posílil, vykašala se Cambridge Studios na techniku renderovaných FMV a zůstala u in-game animací, s jejichž pomocí vytvořili grafiku, která v hrách podporuje pocit že sou skutečně „in“. Patříčná péče byla věnována arzenálu zbraní - máte k dispozici energetický meč, automat, raketomet, laserové dělo, iontové dělo a plazmovou pušku.

C-12 by se na trhu měla objevit na začátku příštího roku ■



Lee Hall



C-12 se po vizuální stránce více až neuvěřitelně podobá *Metal Gear Solid*, ale hrátelnost se blíží spíše *Syphon Filter*.

PROFIL

SPOLEČNOST: Cambridge Studios

JMÉNO: John Meegan

ZAMĚSTNANÍ: Producent

HISTORIE: John pracoval na *MediEvil* a *MedEvil II*

VLIVY: Hlavní vlivy pocházejí z neřeberného množství knih a filmů science fiction

CITAT: **„Temná atmosféra C-12 znamená, že hra není pro děti.“**

EXTREMNÍ RADOST

DOK
 IMPORT
 NCM
 VIGAN

DO
 CUL
 E
 ES

HAWK'S SE STAL Z EXTREMNICH.
 DUL PRO TVURCE VIDEOHER.
 A NAVSTIVIT V KALIFORNII SIDLICI
 BY Z NICH VYMAČKL, CO NAS JESTĚ ČEKA.



CO JSOU X-GAMES ZAČ?

-Games (nebo Extreme Games). Jak se jim kdysi Píkáč'o? vznikly před šesti lety, kdy se sportovní kanál americké televize ESPN rozhodl shromáždit přední sportovce vynásávající extrémní sporty. Celá věc se konala koncem června 1995 na Rhode Island ziskala obrovský úspěch a přilákala na 138 000 diváků.

Letos se hry konaly již podruhé (proběhly rovněž čtyři zimní hry s disciplinami jako lezení po ledu,

snowboarding a jízda na lopatě, a to od 8 do 22
árny v San Franciscu. Byla
v desavádní historii no-
vátci akce na níž se přišlo
podívat více než 300.000 li-
di, kteří zhlédli vystoupení
275 X-menů a X-mensk.
kteří si to rozdělí o odměnu
1 milion dolarů v osmi ex-
trémních sportech: agresivní
in-line skating, akrobacie
na kolech [dirt, vert, street
a flatland], moto X skaka-
boarding (vert and park,
vert doubles a best trick),
skystriding, rychlolezení
street luge a wakeboarding.



Neco ustojito.



STREET LUGE

Co to obnáší?

Všechny extrémní sporty jsou nebezpečné, o tom není pochyb, ale některé si doslova říkají o problémy a právě do této kategorie spadá i street luge. Původně se tomuto odvětví říkalo "butt boarding" a všechno to začalo tak, že si skejťáci prostě sedli na svoje prkno a pustilo to dolů z nějakého pěkně příkrého kopečku. Dneska už jsou prkna či luge o něco promakanější (například rychlejší), a i když vyznavači tohoto sportu nosí helmy, různé chrániče nezachráně všechno a z omezení tu nejsou ničím neobvyklým.

Vypadá to na hru?

Každý, kdo street luge někdy viděl, vám potvrdí, že to chce hodně šikovnosti, obratnosti a posedlosti nemocniční stravou. Při průměrném sjezdu dosahují závodníci rychlosti nad 100 km/h, takže by tomuto sportu nejlépe vyhovovalo něco jako kombinace Gran Turismo a Theme Hospital. Luge by si ale získala oblibu jen omezené skupinky šílenců, o hru o řízení stře se koneckonců zatím taky nikdo radši ani nepokusil.

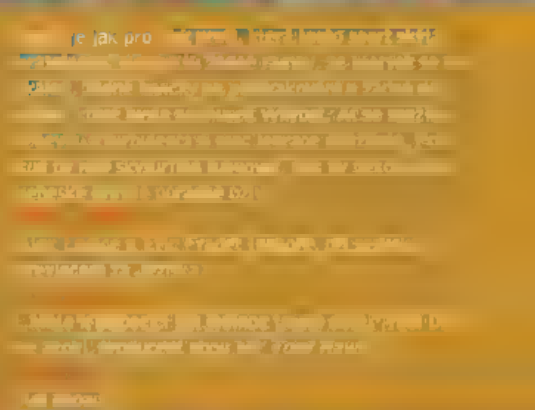
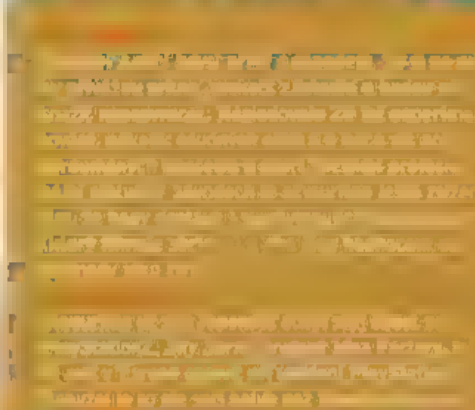
Profil v oboru

Jediným kandidátem je Bob "The Piranha" Pereya (do/e) eXpert říká

Shawn Rosen, producent Dave Mirra Freestyle BMX, říká „Pokud by se street luge dostal do rukou správnému vývozců, nestálo by vzniku dobré hry nic v cestě.“

Verdict

Ani nápad



Co to obnáší?

Kořeny in-lineového bruslení spadají do začátku osmnáctého století, kdy se jeden excentrický Holanďan pokusil napodobit krásy jedního bruslení v horkém létě. Připevnil si tehdy na dřevěné podrážky dřevěné špalvy – a první "suché" brusle byly na světě. Přes veškeré potěšení pramenící z celoročního bruslení se tento vynález neuchytil a na svůj boom si musel počkat až do reálně nedávné doby. Agresivní in-lineové bruslení, jak se mu říká, se rozvinulo, když se bruslaři vypravili na rampy a do ulic, kde dříve v ádli skateboardovali.

Vypadá to na hru?

Jako sport se vyrovná skateboardingu a je i stejně vzrušující. Jako takový se perfektně hodí k hrám typu Tony Hawk's. Zvěsti hovoří o tom, že se Ac-

tivision chystají přidat in-liney do série svých extrémních sportů. Pokud se o to pokusí, musejí ale hráčům poskytnout něco nového a i Mat Hoffman, a ne se jen opířt o hawk'sovské enginy. Jedním ze způsobů by mohlo být systém managementu.

Profil z oboru

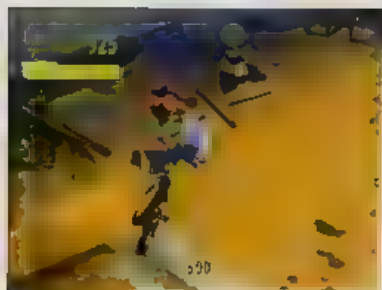
Fabio da Silva, zlatý medailista X-Games nebo Mat Salerno (nahofe vpravo)

eXpert říká

Producent Mat Hoffman Brian Brite se staví za nápad in-lineového bruslení: „Pokud se ovšem dostatečně přehledně ke zraněním, která si borci působí“

Verdict

Do toho!



Mat Hoffman's Pro BMX přizpůsobuje engine Hawk's pro BMXové skotačení.

ideohry už léta letoucí flirtují s extrémními sporty a neúspěšně se pokoušejí zachytit jejich drsnácký, undergroundový image a styl. První pokusy se odehrály na starých počítačích ve hrách *Ski or Die* nebo *Summer a Winter Games*. Na PlayStation se jako první titul z této oblasti dostala **ESPN Extreme Games od SCEE. Tehdy to však byla jen průměrná hra se skvělou licencí a nezázivnou hratelností.**

A pak se všechno změnilo. Activision vydal skateboardácký titul od vývojáře Neversoft, který nese jméno nejostavovanejšího hrdiny toho odvětví - **Tony Hawk**. Již nek byl dokonaly. Nejen že si *Tony Hawk's Skateboarding* získala přízeň recenzentů, ale prodávala se i jako benzín v době ropné krize.

Po tomto úspěchu jako by se roztrhl pytel s tituly jako *Thrasher Skate And Destroy* od Take 2 nebo *Grind Session* od SCEE. A stačí rok a z extrémních sportů se stal ve ky byznys. Tony Hawk se dočkal konkurence BMX kolegu Matla Hoffmana a Davea Mirry, ale tím to teprve začíná.

Všechny skvělé hry mají některé prvky společné, a ty jsou nezbytnou součástí k tomu, aby si hra s tématem extrémního sportu získala úspěch. První a nejdůležitější je dobrá hratelnost. Možná to vypadá jako samozřejmost, ale dříve hratelnost podobným hrám ve většině případů chyběla. Design i rovn mus odrážet skutečné prostředí daného sportu - v případě BMX a skateboardu i prakticky na každém kroku - ale zároveň dát prostor zábavnosti. A pak jsou tu

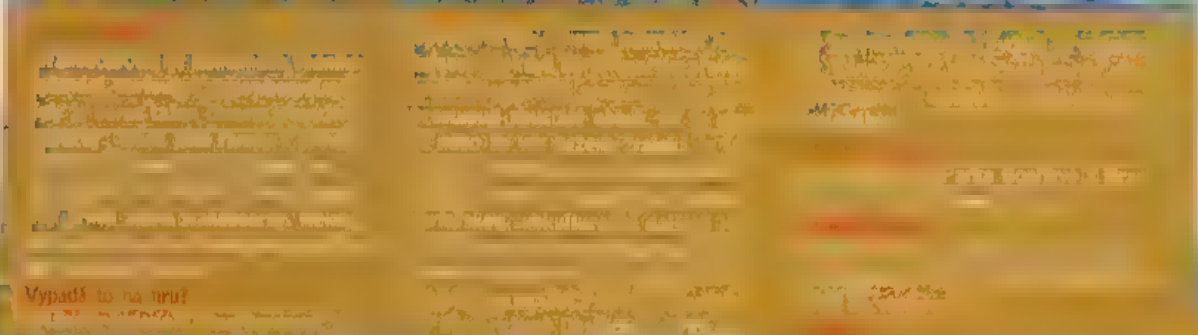
Brannan Johnson dokazuje, že pokud jde o wakeboarding, je jedinou hranicí nebe.



Hra čeká: wakeboardingová hra *Burstseeker* od JVC by měla vyjít o Vánocích.



MAKERD ARDINE

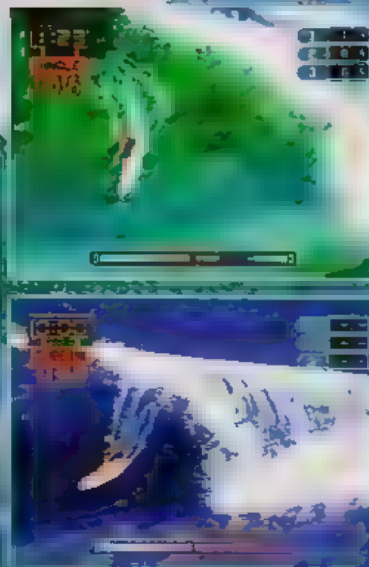


Filmování pro návrat Krypton Factor jde podle plánu.

RYCHLOSTNÍ LEZENÍ



Suhny Garcia:
Je snad on mužem, který zajistí Anaheim zářnou budoucnost?



Jerry Lopez podpora...
a UMI Soft (Jerry Lopez San Rafael)
a UMI Soft Championship Series



Dave Mirra Freestyle BMX se předvádí v celé své kráse

triky, u kterých nestačí, aby skutečně vy padaly, ale musí vám přinášet pocit, že děláte něco neskutečného. A musí vám zároveň pod e své skutečné obtížnosti umožnit, abyste je postupně zvádli. Důležité ty je i neuspěch. Když si váš borec do krve rozbije obličej na betonové rampě, musíte cítit jeho bolest. Současně a, e musíte vnímat pád i jako komický prvek, což snižuje frustraci, a další brázda, kterou vyryjete nosem do betonu, vás musí rozesmát. A konečně každý extrémní titul potřebuje zástitu nějakého oblíbeného profika. V extrémních sportech je to se zářnými příklady trochu jinak než třeba ve fotbale a hvězdy se tady těší opravdovému zájmu. Je, ich hodnocení dodá hře autenticitu a samozřejmě iistou hodnotu.

Dvěma nepochybnějšími extrémními sporty je bezesporu BMX a skateboarding, kterým se již pořád o star se součásti populární kultury. Dokaž, to ale i ostatní sporty?

V San Franciscu, domovském městě ESPN X-Games, jsme pro nenasyt-ně hráče extrémních her našli spousty "žradií". Na Pier 32, kde se odehrává větš na akci, se veškeré myšlenky upíraly k nadcházejícímu soustředění, ale jak ukazuje i naše speciální reportáž, sport má nadšenci do extrémních sportů za budoucí moct brzy rozdat na PlayStation.

BUDOUCNOST PANA HAWKA

ové extrémní hry teď mají na PlayStation cestu otevřenou, ale co dál? Udrží si jméno svůj kredit? Snad ano, ale existuje i jiný způsob.

Tony Hawk online?

S možností online, které dokáže využívat PlayStation? Nikoho nepřekvapí, že mnozí vyvoňají v tomto směru, hledí dopředu. Producent Mat Hoffman s Brian Brite prohláší, že jednoho dne zmizí ob ovisky online, ať už kde se budou moct vyřadit a předvést všem v bicef skákací a bruslaři. Producent Dave Mirra Shawn Rosen sáhl na BMX je společenský sport a myslím, že půjde me tak daleko, jak nám online hraní dovolí.

Tony Hawk's bojovka

Tenhle bláznivý nápad už by zpracován jako scénar. Ostatní pracovní název Extreme Payback a tahle "bojovka extrémních sportů" a duchovním dítětem Briana Britea, producenta Mat Hoffman a freestyleového BMX bikera Mika Escamilla. Vystupují tu postavy jako Mat Hoffman a Tony Hawk, kteří s pomocí svého nádogička dávají co proto školním vědům, kteří se vytahují na slebách. Hra je rozdělena na jednotlivé mise a vyhraje se vyvíleno postavou. Spojit se se sportov-

ci z letátních odvětví a i Final Fight a provádět společně různé kousky, by mohla být skvělá záležitost. Rozplývá se Brian Mat Hoffman si na druhé straně tak jistý není. Podle mě role-playing ani stihli m, jdi nebere. Pokud PS2 přesto to zničí, než takové. Bolest a i v jedger na místě a tuhle bychom opravdu rádi viděli v režii.

Tony Hawk's RPG

Producent Tony Hawk's De-va Skopi si myslí, že hvězdy jako Tony jsou natolik silné, aby fungovaly i mimo své sporty. Dave jako velký fan- da RPG říká, že by rád udě- lal Tonyho jako postavu v nějaké adventure. Tony- mu se to moc nelíbí a řekl PS2, že ho více zajímá skateboarding. Přesto ale myšlenku nevyloučil. Za by nás čekala Legend Of Hawk?

Hoffmanova fantazie

Zeptali jsme se Matu Hof- manna na jeho představu, když vstoupil do světa extrémních sportů. Tohle je jediné, kterou jsme mohli oskvnout: "Bylo by skvělé udělat virtuální hru, kde byste si nasadili virtuální brýle a sedli na kolo připevněné k hydraulické konstrukci. Pak by kolo simulovalo pohyby, která byste prováděli, ve hře a všechno by se přenášelo pomocí senzoru, na k- e. Asi by to nebylo zrovna nejlevnější. Podobné hry jsem viděl na arkádách pro skatung a motokros.

ale nikdy to nebylo žádná bomba. Hráli jsem ale virtuální slidy a to bylo skvělé." OK. Mat, ještě se ozve.



Hoffman (naholal) ří- ká, že smrt patří k životu a není se tudíž čeho bát.

NEKONEČNÁ POKRAČOVÁNÍ NEBO I NĚCO TROŠKU JINÉHO?

Crash Bash

ČERVENÝ ŠILENEC NA PÉRECH, RODEO NA LEDNÍCH MEDVĚDECH A BITVY MINIATURNÍCH TANKU? ZDA SE, ŽE CRASH SCHYTAL POŘADNOU RÁNU DO HLAVY.

MÓD ADVENTURE



Vejděte do kulaté místnosti a vyberte si hru. Všechny možnosti postupně vyhrát a všechny jsou došatečně bláznivé.

CRASHBALL



V Crashballu - vypadá asi jako když se hádoví hroši pustí do vzdušného hokeje - mlátíte sebou ze strany na stranu, snažíte se ubránit svou branku a odpínknete kovové kuličky mezi své čtyři protivníky.



Nejoblíbenější vako-
 jezevec na světě se
 vrací, bezpochyby
 vyčerpaný ze svého
 uletu na motokárách v *Crash
 Team Racing*. Tentokrát se
 v *Crash Bash* vrhá do podni-
 ku, který je naprosto, ale na-
 prosto šílený.

Celý titul se skládá ze série
 miniher, které po Crashovi vy-
 žadují totálně bizarní a nesku-
 tečně zábavné výkony, přičemž
 ziskává tradiční trofeje a ceny
 pro svoji výstavu.

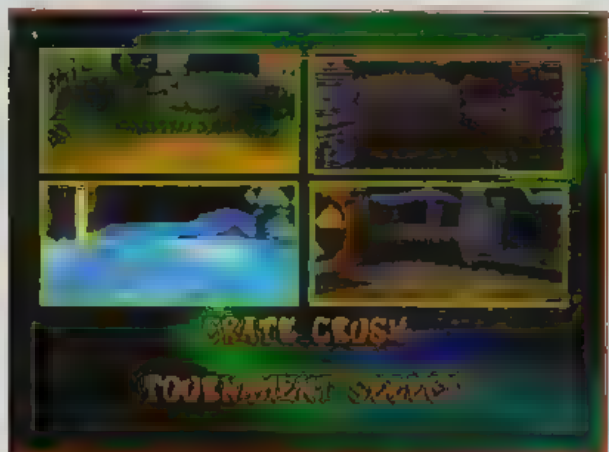
V každé úrovni se soutěží
 ve čtyřech až pěti různých dis-

cipnách proti Crashovým ob-
 vyklým soupeřům, už úvodní
 úroveň vám dostatečně napoví
 o co šlo. Po ar Pan c
 něco mezi sumo zápasem a ro-
 deem, kde rozzuřené byky
 a koně nahradí ední medvědi.
 Nás eduje Crashball - jakýs
 vzdušný hokej, kde v neskuteč-
 ně malé areně prohaníte
 v elektrických autíčkách
 malé mčed. A o da š zábavu
 se postará skákání na pérech,
 házení dynamitem a bitvy
 tanků. V dalších průběhu hry
 se druh úkolů sice n jak výraz-
 ně nemění, zato roste obtíž-
 nost.

Samozřejmě tu nechybí ani
 adventura, v jejímž rámci ode-
 mykáte boni své obasti pro
 mý up ayer. Po pravdě řečeno
Crash Bash je v c než cokoli
 jiného spo ečenská hra a jej
 největší přednost je, že si mu-
 žete zařadit s přáteli. Jestliže
 vás tedy posedla touha po něja-
 ké dobré staromódní hře pro
 pobavení ně akých čtyř hráčů,
 pak je *Crash Bash* přesně to, co
 h edáte. Sevřené arény, rychlé
 a šílené akce a svěrázný humor
 by měly zaručit, že tohle pokračo-
 vání vás uspokojí stejně kva-
 litně, jako předchozí hra. ■

Nick Ellis





PRÁVIDLA KE CRATE CRUSH



Pravidla jsou úplně jednoduchá, prostě házíte bedny na kámoše a bavte se tím, jak vybuchnou, když je v nich náhodou dynamit.

CRATE CRUSH



Udržte si od ostatních vzdálenost, pochutnejte si na doktorůvk oblíbeným ovoci, pak se usadíte a shráníte trofej.

DYNAMIT DERBY



Takový zásah bednou dynamitu může protivníkovi způsobit nemalé škody - pravda, nášl je legrace.

VOLBY V BATTLE MÓDU

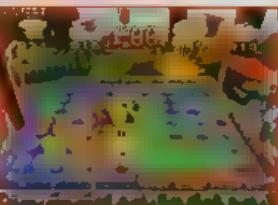


Zvolíte si některou ze čtyř arén, v níž pak budete poskakovat a mládit své kámoše.

MOD TOURNAMENT

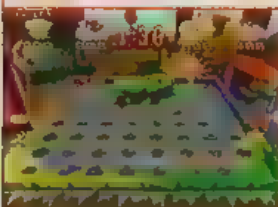
Když se vítězství prokoušete 12 koly turnaje, stanete se jedničkou a získáte nová výhody.

SPEED BOOTS



Chcete-li tady zvítězit, opatříte si nějaké rychloboty a přeskákáte si to kolem arény jako klokan na olympiádě.

POGO PANDEMONIUM



Tady je účelem skočit postupně na co nejvíce políček a označit je tak svou barvou. Legrace, legrace, prostě skvělá legrace!

NÁZOR

PLUSY

- 4 členství pro čtyři hráče
- Spousty podher
- Slušná grafika

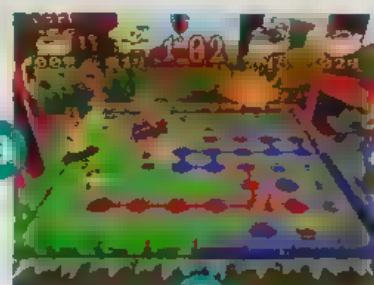
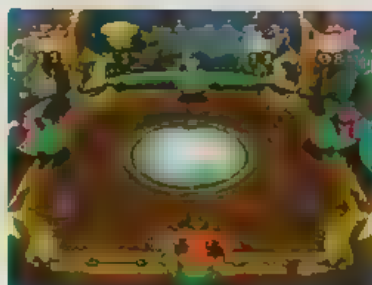
MINUSY

- Jazero než a pro jednoho
- Žádné závodění s auty
- Podobnost s koly

PŘEDOBŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Šedá dobovsky eng ne se dočel dalsi generaci a sta se motore nové ša čové zábavy pro čtyři hráče. Režia Adventure by a ce svya předlka as na dost neudělal a se o to v Crash Bash tak, vůbec neude.

JAK POSTUPOVAT KUPŘEDU



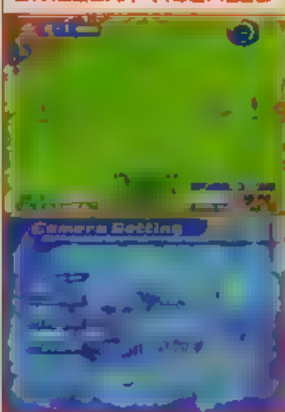
Abyste si užili všechny rozkoše, které skýtá režim Tournament a Battle, musíte nejprve dokončit adventuru a odemknout skrytá poklady. Každé úroveň obsahuje pět disciplín a pak se na vás tradičně vyvalí s velkým, zřím bosem. Tady máme zrovna Barry Beach Ball, házení krabic, klíčování mezi tule, Pogo a Tank Attax a teprve pak se objeví tajemný Bearminator! Všechno je to naprosto silné a všechno je to totální legrace. V dalších úrovních to probíhá podobně, jen hry jsou postupem času obtížnější a vyžadují nové figle. Crashball je na začátku naprosto jednoduchá přímočará hříčka, ke konci hry se s vámi bude aréna různě naklánět a fanouškové budou krabice rozhazovat na všechny strany.



ISS

UŽ ŽÁDNÉ 2000 ANI MILLENNIUM A TAKÉ ŽÁDNÉ EVOLUTION
NEBO PRO. NEZACHÁZÍ KONAMI PŘÍLIŠ DALEKO?

OMEZENÝ ROZHLED



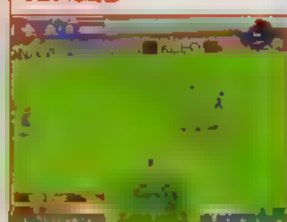
Kamera se může různě natáčet, aby uspokojila vaše divácké choutky, bohužel ale stále produkuje jen postranní pohled, který se sice výborně hodí, když chcete rozstříhat hru, je ale velice ošemetný, když se pokoušíte střelit.

VYTVOŘTE SI HVĚZDU

Něste spokojeni se svým kádrem střelců? Tak tu nějakého vytvořte. Prostě si trochu zašachujte se statistikami dokud se vám nepodaří zplodit hráče, kterého by všechny týmy braly všemi deseti.

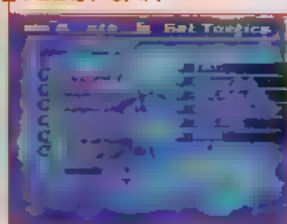


VZHLED



ISS není zrovna nejkrásnějším počinem pod sluncem, ale přináší plynulou fotbalovou hru. Výjimku ale musíme udělat pro chvíle, kdy se hráči snaží o rychlé obraty nebo klíčky - v takových momentech se zdá, jako by se animace zastavila.

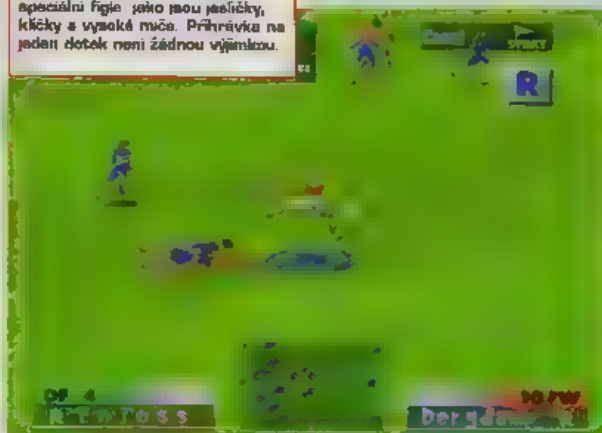
VĚDET JAK



Samozřejmě je nesmírně důležité, kde se nacházejí vaši a naopak nepřátelští hráči soupeře, máte-li ale dohlednout nad tím, kdy poslední hráč opustí vápn, musíte kvůli postrannímu pohledu kamery počkat animaci.

ZÁSADY A KIKSY

Analogový ovladač vám umožňuje provádět fantastické obraty a vaše hvězdy zvládnou různé speciální figy, jako jsou jeřábky, klíčky a vysoké míče. Příhrávka na jeden dotek není žádnou výjimkou.



Tato nová hra, kterou spáchali vývojáři KCEO, v minulosti již zodpovědní za N64 ISS, hodně kontrastuje s ISS Pro Evolution.

KCEO se rozhodl pro naprosto odlišný přístup k videohernímu fotbalu a pokusil se vytvořit tit, který by byl stejně přístupný jako F.F.A. ale na poněkud stejně atraktivní, jako hra Brazil je ve Světovém poháru roku 1970.

Chytré návrhy do brejku a tróutalé kombinace se tu snoubí s dokonalými příhrávkami a vznikla plynulá útočná akce, jež často končí nádhernými góly. Hraje se vy-

hledně kvůli arkádovému vzrušení a zároveň mnohem víc na dokonalosti útočných akcí než na taktice.

Konečná verze bude zároveň první hrou ISS, kde se objeví skutečné názvy klubů a jména hráčů, protože s Konami uvědomili, že jen hrátelnost hry F.F.A. neporazí.

Tato verze je popravdě řečeno je i jakousi výplní, prostě před představením Pro Evolution 2, která by se měla objevit příští rok v listopadu. Tento druh fotbalu je bezesporu rychlý a zábavný, ale je obtížné si představit, že by uspěl v konkurenci úspěšnou tvorivost Pro Evolution 2.

Pete Wilton

„Konečná verze bude první hrou ISS, kde se objeví skutečné názvy klubů a jména hráčů.“

NÁZOR

PLUSY

- Zrův arkádový styl
- Velice houževnatí brankáři
- Skutečná jména

MINUSY

- Retro styl
- Neuhlazenost
- Někdy nového

PŘEDSÍZNĚ UPOZORNĚNÍ

Chťel bychom s ISS rádi, ale neobtěžně to vypadá, jako by hráli s rozbitými kádery. Nestavení ovladače jsou neobtěžně a hráč neřeaguje dostatečně rychle. Pokud by měla dostát vysokým standardům ostatních her ISS, chtělo by to vy-
šepšen

Legend Of Dragoon

ČEST, POMSTA, HISTORIE A BITVY.

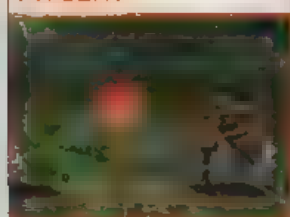
A V DOHLEDU ANI JEDEN NAPOLEONSKÝ JEZDEC

PEKELNÁ KOUZLA

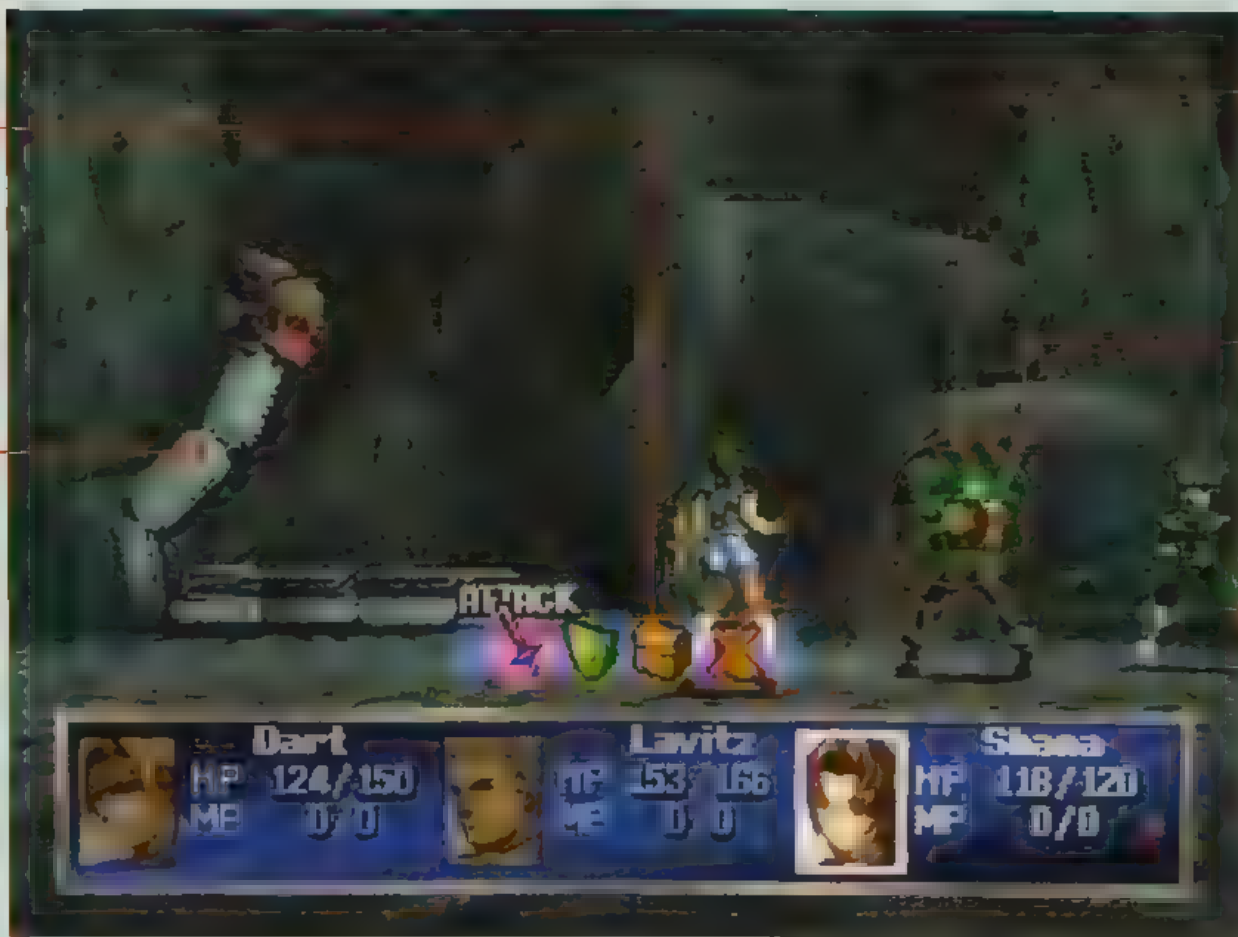


Magické útoky mají podobu silů a speciálních zbraní ukrytých v truhlách. Mnohé z nich jako třeba jiskřící síť (nahore), můžete ještě umocnit bušením do tle-

PŘISERY



Čeká na vás spousta různých nepřátel, někteří z nich vypadají jako malíčké hybridy běžných zvířat (třeba ztvárnění kuckové) a jiní mají podobu obrovských vojáků. Pak jsou tu bossové, jako třeba tanhlo obí červí strážce a většinou je není těžké porazit.



Největší bibos je propagovat nové RPG jako něčí (v tomto případě jde o SCEE) odpověď na skvělou sérii Square - *Final Fantasy*. V případě *Legend Of Dragoon* však není toto sebevědomí až tak od věc.

Nadherná grafika není v dnešní době pro RPG žádný zvláštní kapitál, ale pro dobrou zvěst je to už ad úspěchu. I když *Legend Of Dragoon* ncs buje přepychové ztvárnění *Final Fantasy*, dokázala vystihnout atmosféru kreslené pohádkové knížky a je to se všemi těmi vod-

ním efekty a "přerostlým" nepřátel veskrze příjemná záležitost. Při havi postavy (Dart, Shana a Lavitz) jsou dost realistické na to, abyste se s nimi mohli ztotožnit, zato váš nepřítel e ztělesňu i snad všechny in karnace pod vlnou a najdete mez nimi takové potvornost jako jsou různí sl zoolni, kosatky a upíři. kioové. Nechcete-li, aby vás vycucila nějaká protinožská obuda, musíte zvádnout do ový system, který je kombinací využití váš zbraní, kouzel a systému komb, jak ho známe z *PaRappa The Rapper* (viz rámeček). A doufáme, že si tvůr-

ceště před dokončením hry hod a pohrát s přespril šnou jednoduchost zápletky a dialogů. Straže, kteří dřív než se přiv do boje zahov na celé ko o "Bastarde" sice nepředstavu, žádný problém, ale když se po zvášť drsné bitvě objev ještě ce-rozechvěti hrdinové konver začne se brzy omez na zvažty ve sty u seriálu *Přátelé*. Věřme, že se Dartovo a Lavitzovo zvatlání o jejich "dlouhém vztahu" stalo obět špatného překladu a e tohle zkomem legend o dragounech (lidech s dračí duší) hře na působivost rozhodně nepřidá.

„Doufáme, že si tvůrci ještě před dokončením hry mohou pohrát s přesprilšnou jednoduchostí zápletky a dialogů.“

Urč tě vas potěš paradně enderované sekvence, při nichž vám pomezou oči z důku, ale to e potěšení na vás čeká až po nějakých patnácti hodinách prosekávan se příšerami. RPG ž, i a umirají

s působivostí svých bojů a dobrodružství. A když *Dragoon* vypadá pěkně vyvážené, doufáme, bude-li mít dost hloubky na to, aby nás uspokojila.

Pete Wilton

ZMĚNY STAVU



Stvoření vás mohou otrávit (zelená barva kolem Darta naznačuje, že se láduje jedem), paralyzovat nebo vás k smrti vyděsit, a pokud nemáte správný protiprostředek (sérum, jed apod.), můžete se dopotáčet k nejbližšímu léčiteli (nahoru).

SEZNAMTE SE



DART
Chlapecký hrdina Dart se vrací do rodné vesnice, aby zjistil, že je vyplněný temné síly Slandory a unesl jeho dětskou lásku Shana. Vydává se ji tedy osvobodit.



VRAZEDNA KOMBA

Ne rozdíl od tradičních RPG se tu po vás v bitvách chce víc, než jen vybírat, na koho čím zmáčknout. Vždy když získáte Akčník (extra útok), objeví se ikona a po ní vás, jakou sérii tlačítek máte zmáčknout. Pokud si to správně načasujete, můžete přecházet sérii až šesti speciálních chvtů, což podstatně zvýší váš útočný potenciál.



SHANA

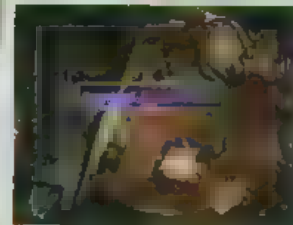
Tak trochu jako Joey z Dawsonova svíčku s malým lukem. Je zmatená svou nevyslovenou láskou k Dartovi a své city ventiluje tím, že na potkání střelí špy po všech nestárech, které spatří.

SIR LAVITZ

Dospělá postava. Lavitz je rytíř, který své vojenské poslání bere vážně. Vede vojsko Banila proti Slandorovi a nosí dlouhé kopl.



Světelné efekty
oživují občasné bitvy. Kupte si nový kus výstroje, třeba světelné špy, které se automaticky vydají za hledanou postavou - naši lučištníci Shano.



Hvězdný prach je jen jednou z věcí, které během své výpravy shromažďujete. Já se totiž vesku dobře prodá.

VZHŮRU NA PRŮZKUM A VŠECHNO OSTATNÍ, CO VÁS ČEKÁ



Kupte si velký meč, je mnohem účinnější.



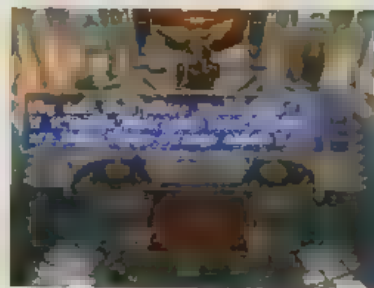
Pěkně pozadí, ale ty dialogy.



Tyhle vodní efekty opravdu stojí za to.



Připravte se na občasné výpadky map.



Kráčí vás zasvětil do legendy.

NAZOR

PLUSY

- Chytrý systém komb
- Pěkné prostředí
- Velké příběhy

MINUSY

- Hodně nepovedené dialogy
- Zastaral, st.
- Jednoduchý příběh

PŘEBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Dagoon přestává být trochu pomalý, vypadá docela záživně. Tě z vás kteří jsou zvyklí na výrazný příběh a šňůru útoků a kouzel, bude asi přestat dost jednoduché. Sůsné, ale lineární zápletky vás možná nestrhne do fantastického světa.

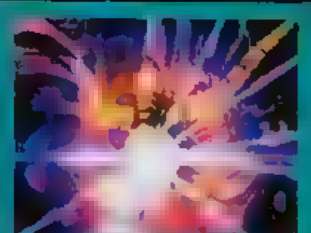



REALITA 09 FANTAZIE

MOŽNÁ ŽE JE FINAL FANTASY IX OPRAVDU POSLEDNÍ NA PLAYSTATION1, ALE SQUARE SI ROZHODNĚ

EPIZODOU TOHOTO MONUMENTÁLNÍHO RPG SCHOVALO TO NEJLEPŠÍ NA KONEC

Série Final Fantasy znamenala pro žánr RPG bez debat revoluční ovlivnění. Eleganční, lehké a krásné prostředí bylo nahrazeno tradičnějšími středověkými světami dřevěných chaloupek a uliček dlážděných košťalkami. Hlavní postavy jsou prostě úplně v duchu nějaké pohádky bratří Grimmů. Podle režiséra celé řady Hidea Maseho usilovali tvůrci o to „poskytnout hráčům něco jako snezhnik, jako velkou sládku toho, co se v sérii v minulosti objevilo“. Onen pohádkový ladění vzhledu hry, vysvětlil Mase, byl ovlivněn klasickou postavou černé náčelnice, známého pod jménem Vivi. Předchozí díly sejmí varování.


JAZYKOVÉ BARIÉRY

VÁS PRŮVODCE, JAK SE ZASMAČAT NA VŠECH TĚCH ŠPATNĚ VYSTIŽENÝCH MÍSTECH.

Ačkoliv je *Final Fantasy IX* bezpochyby vynikající hra, někdy má člověk pádnu šůčku zjevit, že se vlastně běží - například ve hře "Chci být tvým kanárkem" (I Want To Be Your Canary), kterou hraje Zidane a jeho kámoši před královnou Brahne. Square se podle všeho pokusilo dát dohromady tým mladých překladatelů, kteří se pokoušeli do angličtiny nejpřesněji přenést humor a atmosféru celé série. Nicméně někdy se jim to vážně nepovede a pak vy, kteří umíte anglicky, vypravíte smíchy - některé věci skutečně nasadnou, třeba to, když Saku oslovuje své divadelní kolegy "Waj mali buzeranti..." (kissie buggers), anebo když je 18-ti letá princezna Garnet charakterizována jako "krásná jak navoňovaná růže" (hone-scented beauty).



► hodl proto, že mu bylo jasné, „nakolik lidí už nudí ta monotónní futuristická prostředí z *FFVII*, *FFVIII* a připravovaného filmu *FFX*“. Nicméně asi největší dopad na vzhled hry měl návrat grafika Yoshitaky Amana (viz rozhovor s Yuji Shibatou), jehož surrealisticky působící obrázky byly ve hře v bohaté míře použity.

Příběh posledního squareovského opusu pod značkou *Final Fantasy* začíná šokující zprávou, že alexandrijská královna Brahne začala za pomoci armády magických monster terorizovat okolní království. Když to uslyšel mladý zlodějíček Zidane, vydal se společně s partičkou othanců směrem k alexandrijskému hradu, a te - světe, div se - na létající divadelní lodi jménem Prima Vista. A čím jejich plavby? Svého pro královnu.



Lesklé futuristické prostředí teď nahradila středověká atmosféra.

Litá to a litá. Pyrotechnických efektů je zde habaděj - Zidane vám to právě předvádí na jedné dramatické bitvě s božstvem. Grafika PlayStation byla posunutá na novou úroveň.

YUJI SHIBATA

VYKONNÝ ŘEDITEL SQUARE EUROPE

Final Fantasy je v Japonsku i okolním světě neuvěřitelným jevem. Čím to, že se takové slávy?

YS: No, měli jsme obrovský úspěch už s prvním dílem *FF* - a to včetně pokračování až do šesté části, přičemž hra tehdy vycházela na nejrozšířenější platformě. U sedmého dílu *FFVII* jsme se přesunuli na PlayStation. V minulosti

nás hardware totiž omezoval, zejména co se týče grafiky a zvuku.

lesklého jame v Japonsku dosáhl s *FFVII*. *VIII* a zejména *IX* je vlastně výsledkem podstatné kombinace skvěle zpracovaných postav a vylepšené 3D grafiky.

PSM: Grafika a animace jsou ve *FFIX* skutečně skvělé.

Upřesníte, proč jste jako režisér přecházeli na PlayStation?

YS: Tým z *FFVII* udělal vše, co bylo v jeho sílách, aby z hardwaru i softwaru hry dostal co nejvíce. Každý tým, včetně toho, jenž pracoval na *FFIX*, vždy usiluje o to, aby ty předchozí překonal a přišel s novými prvky hrátelnosti nebo lepší grafikou. Pochopitelně všechny přitom musí spojit k dispozici. Na *FFIX* pracoval tým asi o sto lidích, kteří na hře dělali zhruba rok a půl.

PSM: Udělali systém Active Time Battle (ATB) v posledních dílech nějaký vývoj vpřed?

YS: Samozřejmě. Začalo to všichni u čtvrtého nebo pátého dílu, kdy pan Itou ATB vymyslel. K tomu jsme přidávali nové a nové věci - třeba hradecké power-upy v *FFVII* - to vše se zřetelím k tomu, aby si hráči mohli systém nějak lépe vychutnat. Square zkouší různé přístupy k hře, takže si během souboje můžete měnit zbraně anebo třeba používat modrou, černou či bílou magii.

PSM: Práce na *FFIX* začala v době, kdy se *FFVIII* teprve dokončova-

„FF je velice pozitivní řada, v níž je ztvárněn souboj mezi dobrem a zlem.“



Nápaditě intro otvírá scenu hry, až má v rukávu překvapení

Dravé představení jakožto forsy manévru, aby mohli zachránit umřel královnu přivodí. Nicméně nevíte, jaké to bude. Zjistíte, že kdysi skvělou královnu záměrně zavraždili. A tak se budete snažit, aby se svět zachránil před zapomenutím.

Hru otvírá úchvatná FMV sekvence, její končí pádem valí postavky Zidane a jeho přátelé. Zdá se, že se svět zvrátil a svět se může rovnat rovnat. Který z světa se vrátí? Waite, Taito...

...temných, ale nejednou narazíte na svět, který je jiný. Zjistíte, že se něco stalo. Vstane. FFXIX vládnou neuvěřitelně silné síly. Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo.

Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo. Zdá se, že něco se stalo.

Je, jsem zle nějaké téma, je můj obě hry společně?

YB: V záměru to bylo, že Final Fantasy je oslava života. Královna je oslava života na planetě. Každé z dobrodružství má jiné postavy a záměry jiné svět, ale všechny oslavují život. Je to velmi pozitivní a silná a klasickým subojem mas abnorm a slem zvláštností, přičemž se hra.

PBN: U FFXIX se k řadě vrátili Yoshinori Arino.

YB: Ano, je více lidí, kteří zachytí vizuální nápad jako Arino spolupracovník, ale z jiných...

Je konečně nějaké téma, je můj obě hry společně?

PBN: Vzhled hry se změnil, FFXIX výrazně změnil. Proč?

YB: To bylo vědomé rozhodnutí. Jak FFXIX, tak FFXIX byly výrazně cyberpunkové tendence, ale FFXIX má mnohem tradičnější vzhled, spíše do stylu "fantasy".

PBN: Inspirováno se nějak evropskou myslí, například příběhy krále Artura?

YB: Ano, ale z japonské tradice. Mnoho lidí, kteří se zajímají o evropské kultury, ale FFXIX má mnohem tradičnější vzhled, spíše do stylu "fantasy".

PBN: Proč se přiklonit k evropskému vzhledu? WA...

YB: Na, u FFXIX jsme chtěli, aby bylo více evropské, ale pochopitelně musíme být opatrní, aby to nebylo příliš evropské. FFXIX má mnohem tradičnější vzhled, spíše do stylu "fantasy".

FFIX - CO SE ZMĚNILO?

BOJOVÉ SYSTÉM, NÁPADITÝ OB, NOVÉ VYTVRBY



BOJOVÉ SYSTÉM
Toto jsou ve FFXIX ochranné síly, které přiváděte na pomoc příkazem Summon. Každý Eidolon má vlastní osobnost, přičemž některé výraznější z nich si ještě budete pamatovat z FFXVIII, hlavně pak Odin, Leviathan, Carbuncle a Shiva.



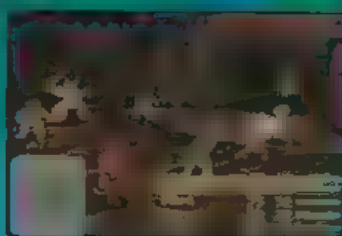
UMÍSTĚNÍ V AKTIVNÍM ČASE
Zajímavá novinka, že hráči umístit umístit události, které se dějí na jiných místech herního světa, díky čemuž doležete více informací jak o postavách, tak o hratelnosti. Tyto události můžete pospíchat vidět, když se vám na obrazovce objeví notifikace ATB, takže je můžete ignorovat a pokračovat bez přerušování v probíhající hře.



NÁPOVĚDA NA OBRAZOVCE
Můžete navštívit zvukové hlasy, které se objevují v interakci se všemi zle se nacházejícími předměty, přičemž FFXIX akustický systém, díky němuž je hledání položek na obrazovce mnohem snazší. Toť, když vaše postava nese na ruce zajímavého, nad hlavou se objeví hlasy vykřiků, nebo stannit. Gravitaci nápad.



CTYRMA
FFIX obsahuje výrazně větší počet akčních postav, než máli do hry nové strategické prvky, protože má každá z postav jiné schopnosti - například Steiner je srážený v hru nažadu, ale neproste k němu, pokud je v hru.



BOJOVÉ SYSTÉM
Steiner jako předchůzce titulu FFXVIII a FFXIX obsahuje Active Time Battle (ATB) systém, kdy má každá postava různé schopnosti podle svého zaměření. Mnoho akcí schopností pořídit příkazy jako Steal, Break Magic či Summon, zatímco podpůrné schopnosti (Support) pomáhají postávám během bojů příkazy jako Auto-Potion či Chemist. Nicméně Limit Breaks teď byla nahrazena režimem: Trance, který nastává v případě, že je nějaká postava vyčerpána opakovaným fyzickým útokem nepřítelů. Když ukazatel Trance (na obrazovce jej najdete přímo pod ATB) dosáhne maximální velikosti, mohou postavy zaznamenat silnější údery a jsou méně ranitelné.



MINIHOVY
FFIX obsahuje několik miniher, jako například Catch the Frog (Chytat žabky) či Fantastical Shipping Repa (Přeskočování lana), kde se postavy ze hry dojdou dohromady se skupinou útoků a postavy se se skupinou útoků přecházejí k němu (můžete provádět útoky například tím, že se vyzkoušíte - na hraně útoků). Nejlepší útoky jsou útoky, které mají největší počet minut útoků, neboť jeho úspěch je vyhodnocen na základě úroveň útoků útoků.



KARTY
Z FFXIX se vrátí nápaditý karetní hra, byť tentokrát a méně komplexní. Každá karta, je se vám podání nápad, má šlo o šipky, které se pohybují po kartě. Když se pohybují a pohybují se kartě na kartě, pokud se šipky pohybují, nápaditě se pohybují. Pokud je karta a šipky umístěna na kartě, může probíhat karty bez šipky, pak je součástí karty obrázek. Více se o kartě na kartě, který má na kartě největší obrázek karty.

PLAYONLINE

PAŘAMI CELEHO SVĚTA,
SPOJTE SE VE JIMĚNU
BOJE PROTI DRAKUM!!

PlayOnline je online multiplayer internetová služba, která by měla v budoucnu nahradit služby nové generace FFX a FFXII, stejně jako prodávat hudební CD či manga komiksy. Podle vyjádření evropské divize Square, jmenovitě jejího výkonného ředitele Yoji Shinkai, Square „ocelá rozhodně vidí budoucnost RPG v Internetu - tj. ve virtuálním světě. Pouze potřebujeme najít způsob, jak umaštit komunikaci mezi jazykově odlišnými zeměmi, ale jistě něco vymyslíme.“

Krátká PlayOnline reklamní videa poskytl dobrý přírůstek a tam, kde chce Square dosáhnout ve svých průlomových epizodách začíná záběrem na mladou americkou dívku v jejím pokoji, která právě píše z oděsady e-mail svému kamarádovi ve Velké Británii (tam typek vypadá fakt natolik anglicky). Pár poštůz vstupuje do neuvěřitelného, skvělého ztvárněného fantasy světa, v němž bojují po boku bojů proti zlomu drakové.

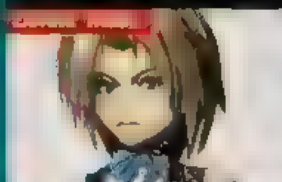
Po boji se Anglák rozhoduje trochu si oddechnout, poslechne si trochu hudby a taky nakreslí na nejnovější manga komiksy na stránce PlayOnline. Mezitím se americká dívka spojí s dalším kamarádem, což je takový starší punk, ale má náležitý šmrnc. Ten koukne na smyslu na svém mobilu a kamenným zarmoucením oznámí, že s ním nemůže jít pařba, protože ho ta dívka „potřebuje“.

Šmrnc punk tedy praprotně běží do nedaleké pasáže, kde najde automat s Final Fantasy XI, mikrochodem i autem vypadá naprosto skvěle, nalezne se o připojení se ke dvěma hráčům. Jeho postava se okamžitě objevuje ve virtuální světě a všechny tři postavky pak procházejí společně dveřmi, aby se vrhly do další vesměs epické. I když video vypadá trochu přehnaně, jasně ukazuje na squareovské ambice cílení plány vytvořit skutečně živou online Final Fantasy XI, vlastně jakýsi světový svět, v němž se hráči odkudkoli mohou spojit a společně se potěšit do četných dobrodružství. Máte-li chuť si vyzkoušet, co vás čeká, podívejte se na www.playonline.com.

OBSAZENÍ HRY

PROSÍM, RAČTE SE SEZNÁMÍTE

ZIDANE TRIBAL (věk 16 let)
Charismatický zločinec obdařený schopnostmi záměrného mistra. Má oase - byl důvod, proč se nám nejsem známý.



GARNET TIL ALEXANDROS XVII (16)
Princezna královského domu alexandrijského. Celkem rozmazlaná a nezkušená, všem čeká ji dobrodružství, která ji přemění.



EDWARD STEINER (33)
Steiner je rytíř, který byl přinejmenším dlouholetým strážcem. Je statečný a výtečný boovník s mečem.



VIVI OMUNITIA (9)
Vivi je černý mag - takový outak-dar bez sebevzdoru, který si připadá, že do tohoto světa patří napotkání.



FREYA CRESCENT (21)
Odvažná ženatýřka, svými rycy trochu připomínající myš. Byla vyhnána ze země jménem Burmoria, ale je ošklivá, má styl a její manžel-rest zřejmě přehánějí její roky.



EIKO CAROL (6)
Eiko je takové zračné dítě, které se naučilo hlou magii a dokáže přivolat skřivky monstra. Je zlobivá a lesní tvory nazývanými Moogles.



AMARANT CORAL (20)
Zahřívá nedůvěřivost mluvením - osamělý kame, který raději používá zbraně, než by si mohl být trnínkem bojových mrtvů.

QUINA DUEN (věk neznámý)
Záhadná se androgynní postava a člen Qu klanu. Patří se ovšem záhy a ve FFXII hraje hlavní roli v jedné z linií.



NEHRA- TELNÉ POSTAVY

PEKNA SEBRANKA NEPŘÍJEM-
NÝCH MANIAKU A ŠILENCU.

QUEEN BRAHNE
Laskavá vládkyně Alexandria, již najednou z ničeho nic rozpoutá proti svým poddaným šílený teror, vládí proti sousedním královstvím a používá armádu mester. Má krásnou dceru Garnet.

KUJA
Šedé omlínání za trůnem, zlý šaradej, jenž poskytuje šlema královské její ničivé zbraně. Kuja - vy skutečně motry nejsou známy.

REGENT CID
Vědecký génius a vládce království Lindblum. Vynálezce účinných létajících strojů, například Bakuovy divadelní lodi Prima Vista.

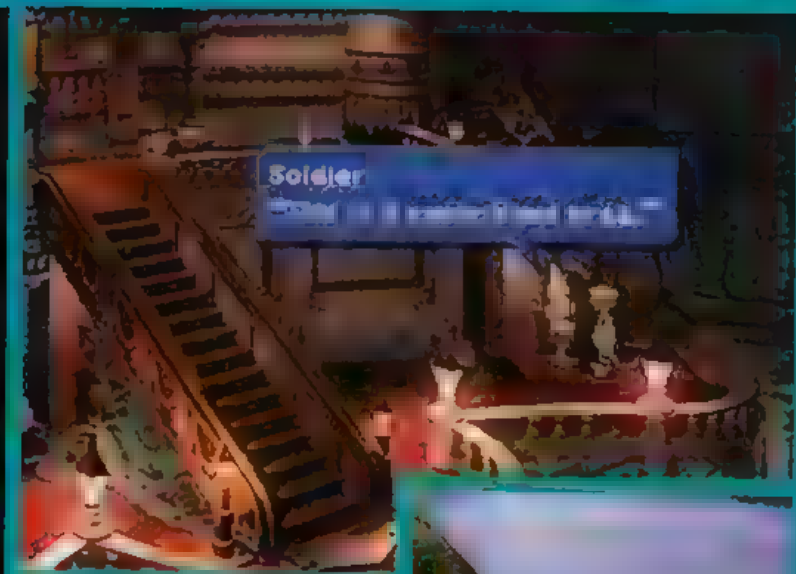
re" vás čeká úchvatný ohňostroj barevných světél. Po boji vám poražení Baku přizná, že měl plán unést princeznu, a hned vzápětí startuje další FMV sekvence, v níž se vrátíme poháněná divadelní loď Ht směrem k alexandrijskému království.

Děj se pak přesouvá k mladému magovi jménem Vivi, s nímž lze - stejně jako s ostatními ovladatelnými postavami - plynule pohybovat a pomocí analogové páčky s ním bloudíte po Alexandrii. Samotné město je

„Úhel záběru se
mění a dotváří tak
filmovou kvalitu
vizuální stránky.“

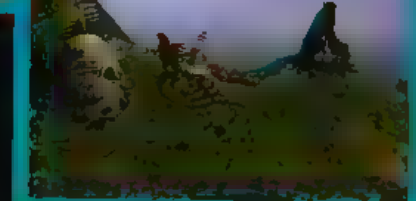
ochranné - středověké stavby, dřevěné námořní obchůdky a skvěle osvětlené okna. Úhel záběru kamery se mění v každé uliční scéně a výrazně tak napomáhá epickému, takřka filmovému nádechu vizuální stránky hry.

Vivi se setkává s "krýslm klukem" jménem Puck, jenž mu umožní proniknout přes střechu - tak trochu v arkádovém stylu - do královského paláce. Pak následuje další přepnutí postavicek zpět na Zidana a jeho han-



du, kteří zrovna začínají hrát svou hru s názvem "Chci být tvým kanárkem" pro polevení královny Brahne. A to je také opravdový začátek jejich dobrodružství.

Z toho, co jsme měli možnost vidět, je zřejmé, že se Final Fantasy IX stane novým mezníkem. Po grafické stránce nemá konkurenci, atmosféra je úžasná a hrátelost vás doslova pohltí. Inu, devítka je magické dílo.



Fantastické světy. FFXII dává hráčům nevidanou svobodu prozkoumávat nejkrásnější místa ve hře.



TANNER ZPÁTKY ZA VOLANTEM.



Driver 2

Tanner může zastavit, vylézt z auta a zabavit jakékoliv jiné

FAKTA

- VYDAVATEL
- VYROBCE
- DATUM VYDÁNÍ
- VĚKOVÉ OMEZENÍ
- POČET HRÁČŮ
- ANGLIČTINA

Infogrames
Reflections
Listopad
15 a více
1 až 8
Nepotřebná

Frávě jste si koupili TOCA WTC, ještě máte rozehrané GT2, vyměnili jste si Wipeout za Wipeout 3 Special Edition a večery trávíte multiplayerovými hřítkami u Speed Freaks. Možná si také ještě užíváte s Grand Theft Auto 2. Proč byste tedy měli potřebovat ještě další závodní hru?

Protože právě začíná svítat nová generace a Driver 2 je posledním spojovacím článkem mezi PS1 a PS2. Do poslední kapičky vyždímá možnosti staré šedé skříňky a zároveň nabídne navazující pohled do nové doby rafinovaného, téměř filmového ztvárnění hraní, jehož příkladem jsou tituly jako Metal Gear Solid

2. Hry, které aspirují na to, aby byly jako filmy místo her inspirovaných jinými hrami.

Původní Driver představil Tannera, ta, něho poukajta, který skrze jakousi fanatickou ilegální síť, rozmístil různé vozy jako unikátní cestu pro členy podsvětí. Ale byl jen nejasná nicka číhající na nahrávaci obrazovce a potulující se ve stínech několika špatně udělaných prostředí. Mělo by to být a nepěkně ztvárněné a pomocné postavy se omezovaly na pouhé mumlání kdesi v pozadí.

To všechno se ale změnilo. Začneme tím, že je tu solidní zápleтка, o níž se jednotlivé mise opírají. Rovnováha s americkým vládcem podsvětí a je-

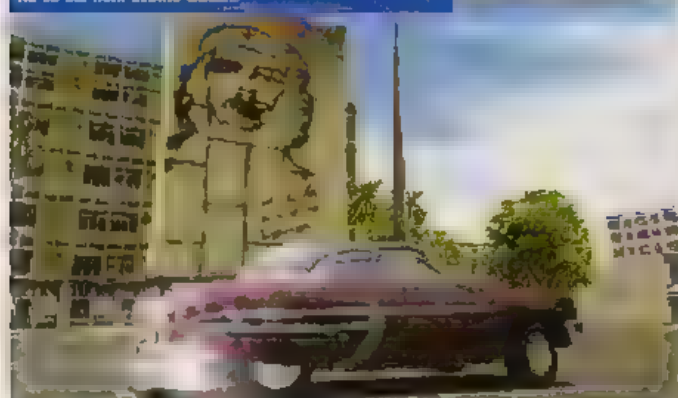
ho brazilským protějškem se otevře, když se účetní amerického šéfa přidá k brazilskému zloduchovi. Tanner se se svým novým partnerem Tobiasem Jonesem (has mu propůjčí Antonio Fargas) vydají stíhat zrad všího účetního a zabránit potencionální drogové válce.

Akce, která se v původní hře odehrávala jen na pozadí několika standardních záběrů ze Států, se nyní přesouvá z kosmopoltního mumraje Chicaga až do agresivního Ria, a to přes Havanu (zahalenou do hávu 50. let) a staré dobré vábivé Vegas. Reflections poslali skupinku zvědů zmapovat a vyfotografovat všechna města, a když to má na hrátečnost efekt, spíše jen kosmetický (různé policejní sí-





Ve městech je plno skvělých míst, ale ne též ani Mafia šlechtě.



Nové možnosti díky možnosti nastavit si na slavné filmy. Nezapomínejte vyhledat!



stojící vozidlo.

rény a žargon), změny oblasti sou typickým způsobem, jak hru oživit a zautentizovat. Role hráče má nyní více úrovní, rozvrstvení mis je účelnější a podněcuje k tomu, abyste rozehrano část dokončili a se zájmem sledovali, jak vaše jednání ovlivní celý příběh a kam vás to z geografického hlediska posune.

Veliká pozornost, kterou tvůrci věnovali detailům, také potěší ty, kdo už některé z měst navštívili. (Ve Vegas najdete všechny ty prastaré, tematicky pojaté hotely, v Rio uvidíte proslově chatrce a Havana zazáří šedí staré školy komunistů). Nový posun najdeme i v misích samotných, který naznačuje, že se hra vyvíjí v cíli jako GTA ve 3D. Tanner kte-

rý zatím nemá za zadkem počítač, může k idně zastavit, vystoupit z auta a zabavit kterého i jiné stojící vozidlo. Reflexion se skvěle podařilo udržet tento prvek na uzdě - změnu nelze provést příliš často a zůstává tak pro hráče jakousi lahůdkou.

V některých misích musí Tanner vyřadit i několik ukolů pěšky a mnohé se také odehrávají ve skadšti nebo na parkovišti se spoustou nejrozličnějších vozů a aut. Můžete se teď prohánět v dodávkách, autobusech, nákladních, sanitkách hasičských nebo policajtských autech a každý vůz má jiný motor, jinak se točí a je, nakolný vůči poškození. A opět možná to zní nezvykle, ale i tohle oviv-

ňuje výsledek mis a zvyšuje tak její rozmanitost a napětí. A co škála zločinů? No, můžete nasadit do něčeho mrštného, ale snadno poškodíte - něho a vydat se k cíli nekratší cestou a nejvyšší možnou rychlostí nebo naskočte na neohrožený popelářský vůz a pusťte se do honičky na vedlejších silnicích a posmat se otravným poidům, kteří do vás po stranách narážejí.

Města v Driveru představovala standardní síť různých křižovatek, zatímco tady můžete využívat různé zkratky nadjezdy a podjezdy. Stále můžete jednoduše následovat velkou černou šipku na minimapě, ale můžete také využít vyepšenou hlavní mapu a projet se po reals-

JAK...

HONIT VLAK



Třetí mis obsahuje šlápné honičky ve stylu Francouzské spojky pod vyutými koleji.



Začínáte na startu pod koleji. Vyhnete se středu a vypalujete nalevo. Napravo čeká masivní ekok, a když zůstanete, kde jste, zpomalí vás písková valy, nebo když do nich narazíte ve špatném úhlu, převrhnou vám auto.

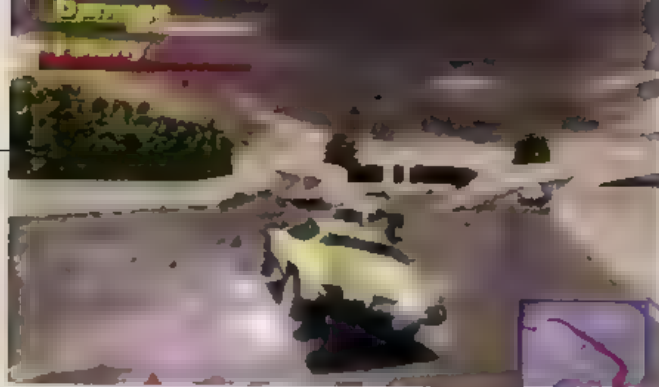


Sledujte vlak podle přikrytí šedé čáry na malé mapě v rohu. Držte se ve volných ulicích a s pomocí houkačky na sebe upozorníte všechny okolo - jedna kolize a bude vám to stát celou misi. Pokud neodjedete moc daleko, můžete se držet na paralelních silnicích.



Až dostanete instrukce od Jonesa, vystupte z auta a po schodech vyjděte nahoru na nástupiště.





Všechny mapy jsou docela dost podrobné, takže dostat se z jednoho konce města na druhý, aniž byste narazili na polici, někdy zabere spoustu času.



Zátarasy nejsou nic příjemného, zvlášť když se na vás ze všech stran sjíždějí ostatní řidiči.



Ted' se můžete prohánět v dodávkách, autobusech, hasičských

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE TŘEBA...**

GRAND THEFT AUTO 2

Pětá síla do seriálu jiného žánru, ale jde o podobnou směs nezákonného a nezodpovědného řzení.

► **tištěji vyhlížejícím městě** Pokud vám připadá, že je nejasnější cesta k cíli až moc zaneřáděná pol cajty, můžete si najít jednu z mnoha jiných variant, kde na vás budou čekat nečekané překážky a sem tam nějaké to tajemství (povídá se o "speciálních" autech ukrytých v temných garážích - Mini, Lamborghini a kiasika ze *Starsky & Hutch*, červené a bílé Torino).

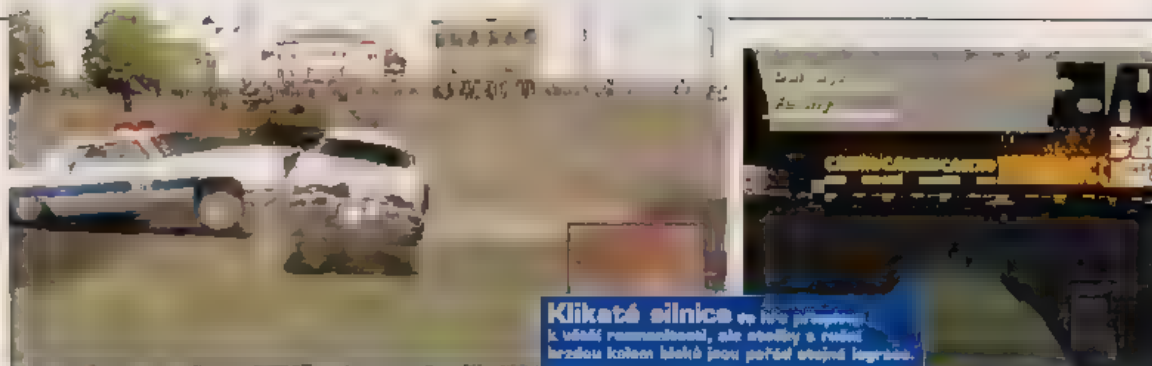
Největší bombou je ale prostředí. Původní nastavení, kde si Tanner vybírá práci odpovídáním v telefonickém záznamníku, asi kdys. vypadalo jako skvělý a příhodný nápad, ale když chtěl hráč vidět všechny mise, musel hrát celou hru od začátku. Ted' je tu lineárnější struktura s méně otevřeným koncem, pokud se dostanete jen jeden úkol, který otevře další kapitolu. To také znamená, že si na rozdíl od *Driveru* můžete vesele prozkoumávat seznam dokončených misí a přehrát si některou ze svých oblíbených kdykoliv se vám zachce. Nemálo vylepšené sekvence obsahují uhazené, filmově laděné animace, skvělý design postav, slušný dě, a vcelku solidní hud-

bu. Díky fantastické pozornosti k detailům je potěšením zahrát si režim pro jednoho hráče, kde jednotlivé mise spojují sekvence dodávající smysluplnost misím, které mají následovat.

Kromě režimu Walkthrough, který je vyhradně pro jednoho hráče, e tu ce řada dalších, určených jak pro jednoho, tak pro dva hráče, které kromě toho, že jsou to samy o sobě skvělé zábavné vedlejší hry, dobře poslouží i k natrénování náročných řídicích kousků. Najdete tu Quick Chase (musíte dohnat a zlikvidovat ujíždějícího protivníka), Quick Getaway (jste veřejným nepřitelem číslo jedna a poldové vám jdou po krku), Gate Racing (test obratnosti - musíte projet trať postavenou z dopravních kuželů), Trailblazer (to samé, jen musíte všechny kužely shodit), Checkpoint (souboj s časem, kde musíte projet co nejrychleji pět daných kontrolních bodů) a Survival (další časová disciplína - vyhybejte se co nejdéle bouračce). Výkony v režimu pro jednoho si můžete uložit a nahrát na paměťové karty, což vám dává možnost neustále se pokou-

šet o překonání těchto osobáček. Varianty pro dva hráče jsou obdobou bonusových her ze single-playu plus navíc bombastický režim Capture The Flag (zrušte auto kamarádovi, seberte vlajku a honem zpátky na základnu, než vám to oplátí). Všechny bonusy jsou stejně dobré, jako hlavní hra a režim pro dva hráče je ideálním zakončením večera započatého v hospůdce.

Ce ř hra je na nejepší cestě stát se klasikou. Všechno, nad čím se u *Drivera* remcalo, bylo předěláno, k tomu přibyla ještě četná vylepšení (snazší ovládání režimu Film Director a přidání polygonů pro zvláštní detaily prostředí). Další vylepšení grafiky daleko vyvážejí jakékoli přeskakování a trhavost (ještě se ho nepodařilo úplně odstranit, ale už je, zvláště v některých prostředích, téměř neznametelné) a na druhé straně se tvůrci zaměřili na to, aby vyladili všechno, co v původní hře slavilo úspěch, a ještě rozšířili rozmanitost a odstranili vše, co omezovalo sty (včetně zábavného, ale nedokonalého provedeního žvodynho ceremoniálu v podzemním parkovišti, který, ste



Klikatě silnice vs. jeho přepnutí k ubíhání ramenníkem, ale stálý a tvrdý brzdu kolem bláží jsou pořád stejně logické.



Předělání bylo dokonáno i s oběma, dostala dokonce barvy a realističtější vzhled. Vychutnejte si také soumrak na Kubě (napravo) a Havanské vlny. ČRta doufáky?



JAK...

HRÁT CAPTURE THE FLAG



Na startu se pěkně odpačte a cestou nejmenšího odporu se vydejte kupředu k praporeku (blíží se bláží těžce uprostřed mapy).



Ten, kdo praporek dostane první, se na mapě objeví jako červené světýlko, zlikvidujte ho a dostaníte se co možná nejkratší a nejprůjezdnější cestou zpátky na základnu. Nic závratného, jen mezi sebou a druhým hráčem udržujte co největší vzdálenost.



Pro toho bez praporeku - věste si uvědomte své šance (musíte předvídat, že druhý hráč získá praporek dřív a okamžitě se vydat k jeho základně). Sledujte mapu. V momentě, kdy zastoi na dlouhou, přímou silnici vedoucí vašim směrem, to napalte přímo na něj.



Pokud dojde ke kolizi, už má praporek kdokoli, ztratí ho - provokujte, zlobte a blokuje druhého hráče až k zbláznění. Nenechte ho jen tak odjet. Se zdmi si nedělejte starosti - nespůsobují žádné poškození.

střičkách a policajtských vozech.

musel absolvovat dřív, než se vám otevřel přístup k hlavní hře,

V době, kdy je nejjednodušším způsobem, jak naplnit pokladny, udělat pokračování k úspěšné hře ve stylu "kvalitu vem čert", člověka potěší, když objev vyvojáře, který má dost citu na to, aby své úsilí a umění vložil do projektu, o kterém ví, že se vůbec nemusí vyplácet. Jak se čím dál více smazává hranice mezi videohrou a fi mem, začínají v obou oblastech platit i stejná pravidla: pokračování bude pokračováním jedině tehdy, když převezme všechno, co se v původním díle povedlo, a stane se samo o sobě klasikou. Vzpomeňte třeba na filmy Terminátor 2, Kmotr 2, Imperium vrací úder nebo Veřejci. A za pár let si takhle vzpomenete na na Driver 2. ■

Andy Lowe



V pozadí se vlní havanské přehléstí medrý zvonu a Tanner se pokouší vyčtenit s americkou krakenou z 50. let.

PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA

Špičkové sekvence, parádní vozidla, jen občas znatelné trhání.

■ HRATELNOST

Zloust se jízdou filmového šílence ze 70. let. Příbyla chůze.

■ ŽIVOTNOST

Obrátná (nikoliv však neférová). Hory rozmanitostí, volůb a modelů.

■ CELKOVÉ

Slošná zápletko, divoká akce, slošná zvuková kulisa a hudba, nadherný vzhled (zvlášť deštné noční scény), bláznivá zábava volůb v režimu, pro dva hráče. Prostě bomba.

10

2 DESETI



Rim je krásná město. A Lařina cesta k němu je plná nebezpečí. Město má svůj vlastní systém bezpečnosti, který je velmi složitý. Případ toho a zbytek.



Díky kamerě už pro vás není žádný problém najít všechny klíče a předměty v místnostech.



LAŘINA POHŘEBNÍ PÍSEŇ SE STALA HITEM.



Tomb Raider Chronicles

Všechno, co jste od Lary čekali, tu je, navíc vybroušené jak po

FAKTA

• VYDAVATEL	Eidos
• VÝROBCE	Core Design
• DATUM VYDÁNÍ	Listopad
• VĚKOVÉ OMEZENÍ	11 a více
• POČET HRAČŮ	1
• ANGLIČTINA	Nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS**
Newlepš. z newlepš.ch. Skvělá věc.

E ora začíná tak, jak správná hra začínat má. Na pohřbu. Na pohřbu Lary Croftové. Ano, je to tak, počítačová ikona a nejslavnější dobrodružka všech dob už není mezi námi. Padající kvádry egyptských pyramid ji vyřadily z databáze živých. Díky tomu se teď sešlo nad novotou vonícím hrobem několik osamělých postav, položilo k nohám náhrobku květy a odešlo zapít bol do Lařina rodného sídla. A když už to začíná vypadat, že se firma Core rozhodla změnit své zaměření a místo akční adventury vrhla na pařany hru *Sím Funus*, začínají smuteční hosté na Laru vzpomínat a rozprostírat před hráči Lařina stará dobrodružství. A jsme zase zpátky tam, kde to známe.

Ano, je to tak, Lara se vrací. Dalo se to čekat. Nenecháte přece umřít někoho, kdo se stihl stát kulturním fenoménem, jehož tvář se objevuje na titulních stránkách časopisů, pod jehož jménem vychází úspěšná komiksová série a o korm se právě natáčí celovečerní film (a kdo navíc svým tvůrčím vydělává na vešce soudní důchod). Takže bylo jen otázkou, jak rychle

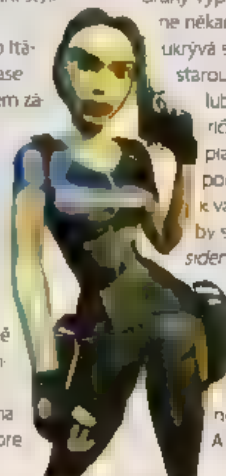
provede firma Core resuscitaci a kdy se Lara vrátí zpátky do herní arény. Stalo se to, ale přece jenom trochu jinak, než jsme všichni čekali. Tvůrci sáhli do minulosti a nová dobrodružství sepi ze vzpomínek Lařiných přátel - takže tu místo jednoho epického příběhu máte čtyři epizodky zachycující různé úseky Lařina dospívání. (Bohužel se tvůrci zaměřili pouze na akci. Takové věci jako první menstruaci či první sexuální styk úplně vynechali.)

První epizoda nás zavede do Itálie, přesněji řečeno do Říma. Zase příběh začíná v důvěrně známém zákulisí opery, kterou jste se už proplétali ve dvojce. Stejně prostředí použili tvůrci patrně schválně - aby ukázal, jak obrovskou cestu stihla úrazit playstationová grafika. Ale nejen grafika nás praští do očí, až nám naskočí monokly. I celková vystavba levelů se podstatně změnila. Po trojce, která se vyžívala v obrovských lokacích, ve kterých jste bloudili jako družina skautů pouští Gobi, se firma Core

vrací k uzavřenějším prostorům, aniž by ovšem upadla do druhého extrému - do světa jednosměrek. Díky tomu má hra daleko větší spád a můžete se věnovat tomu, co vás opravdu baví - střelbě a řešení hádank. První level je rozpínávací a v podstatě nepřináší skoro nic nového.

Ale sotva jste se stihli aklimatizovat v zemi pizzy a makaronů, hned se slova ujímá druhý vypravěč a jeho monolog vám mrskne někde pobilůž polárního kruhu, kde se ukrývá stará dobrá německá ponorka se starou špatnou, mystickou zbraní na palubě. Druhý level sází na atmosférickost. Úzké chodby kovového plavidla by vyvolaly klaustrofobické pocity i v krtkově a zvuky, které k vám doléhají, působí dojmem, jako by se Lara Croft vydala na území *Resident Evilu*.

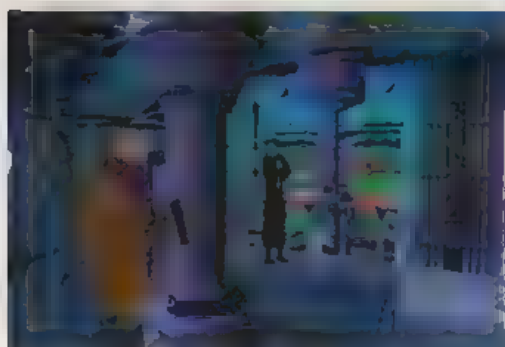
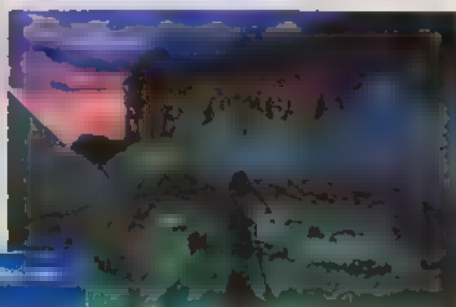
Následuje exkurze do Irska a do Lařina dětství. Jako malá holka se Lara vydává noci řešit záhadu strasiderného domu. A jelikož ji ještě nebylo osmnáct, nemá právo nosit střelnou zbraň. A jelikož jí do osmnácti chybí ještě



Tomb Raider Chronicles



Čas křižovatky se znovu jen prozatím...
společně. Budete vládnout a padat.



Ke každé záležitosti patří představa
pohrávk. Hráte, když hrajete, ale rovněž
když si, je to společností zvláštní.

grafické stránce, tak co se týče hrátelnosti

pěkných pár let, nemá nárok ani na obyčejnou kudlu. Tudiž i nezbyvá, než útočit monstra zdvořile odkopávat. Tenhle level postavený hlavně na hádankách a přesně načasovaných skocích (bože, jak já je nenávidím), patří k těm slabším. Je to především díky neustálé tmě, v níž si, případně, jako byste začali trpět šedým zákalem. Také úhly kamery, které vám hra nabízí, nejsou zrovna ty nejpřehlednější a v souboji s finálním bossem bez pistole a bez nože nemáte moc šanci. Bez klobouku boss, natluče vám nos. Ale nezdoufajte, ještě je před vámi čtvrtá mise a ta je zaručeně tou nejlepší.

Poslední vzpomínka na Laru je nejen nejlepší částí hry, ale podle některých kritik nejlepším levellem v Lařině životě vůbec. Kombinace *Mission: Impossible* s *Metar Gear Solidem* funguje naprosto dokonale. Samozřejmě, že jde zase o starověké arte-

fakt. tentokrát ovšem není ukrytý někde v ruinách, ale v moderně vybaveném sídle skrz nasrztz prosvětlaném popíračnými aparáty a hlídáném po zuby ozbrojenými hudači. V té chvíli musí Lara odložit své exhibicionistické sklonky a zkusit se dostat k cíli bez toho, aniž by rozpoutala třetí světovou válku. K tomu ji dopomáhá nejen sada technických hraček od přítele Župa (ne, to není ta moucha z Rychlé rotě), ale i obyčejná lahvička s chloroformem a kus hadru.

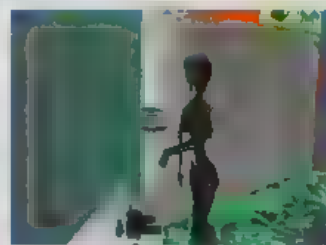
A co *Tomb Raider Chronicles* jako celek? Pravda, nezačíná zrovna nejlépe. Intro, odehrávající se na hříbitově, vás zrovna na sedačce nerozvibruje. Navíc vypadá jako by grafici a hudebníci pracovali každý na něčem úplně jiném, k nostalgické pohřební náladě je puštěna ryčná akční hudba. Pak se vám ale načítá první level a, ste doma (ahoj, babi). Všechno, co jste od Lary čekal,

tu máte, a navíc vybroušené jak po grafické stránce, tak co se týče hrátelnosti. Autoři se nespokojili jen s tím, že by vytvořili pár originálních prostředí, ušli Laru několika nových kostýmů, přihodili sadu nových pohybů a šli domů na pivo. Zkusili přijít i s neokoukanými hemimi nápady a většinou, jim to vyšlo. Čil (ted přijde závěrečné shrnutí takže bacha) - pro Lařiny fanoušky je *Tomb Raider Chronicles* nutností. A ti, které donáhli k zúřivosti, když se několik hodin snaží marně přeskochit z jedné úzké lávky na druhou a pokaždé spadnou dolů, zabijou se a musí to celé zase dvě minuty nahrávat, ti můžou sérii i nadále ignorovat v tomhle směru se nic nezmění. Pro Lařiny fanoušky je však *Tomb Raider Chronicles* nutností... ale to už jsem říkal. Škoda, mohla to být tak pěkná závěrečná věta. ■

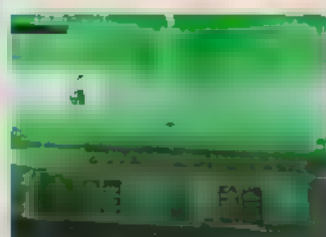
Jiří Pavlovský

JAK...

SVLÉKNOUT LARU. VÁŽNĚ!



Nekazíme, v nové hře Laru konečně uvidíte pod ten její táaný obleček. Původně to začalo jen jako vtipný programátorů a přerostlo v máni. Když si parání šeptá o tajemné kombinaci kláves, po jejím navenení uvidíme slečnu Croftovou jak ji grafik stvořil.



Tak tady je pravda v celé své nahotě. Díky rentgenu ve Van Croyově tajném centru můžeme vidět Laru pod kalhotky. A pod kůží. A pod masem. Mimochodem, pěkná pánev.



A nejen že je bez oblečení, ale ona je i bez zbraní. Aby prošla zabezpečovacím zařízením, musela nechat své pistole doma a přijít jen tak. Takže tady ji máme v celé své kostnaté kráse. Kam se na ni hrabe Calista Flockhartová. A jen tak mezi řeky, když prohlédáte druhou bednu, najdete v ní celkem užitečnou lékařničku. Heh, štěstí.

BRUKLYN
PlayStation
Mag
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRÁTELNOST
- ZVLÁŠTNOST

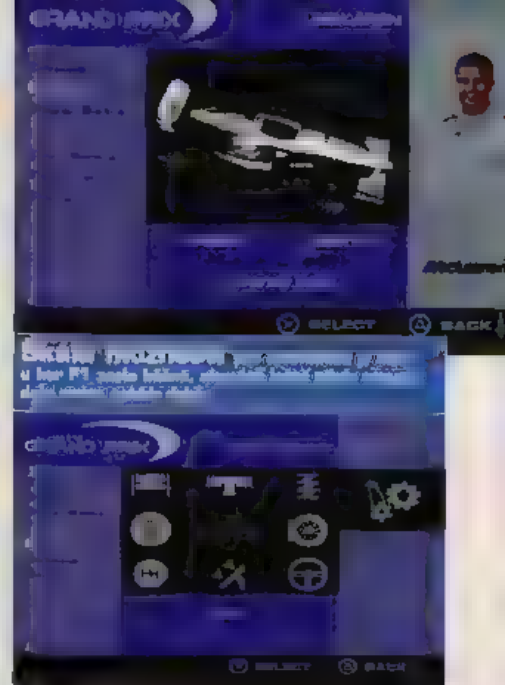
Leptá už to může být už jen na PS2. 10
Spád hry šel od posledních dvou dílů nahoru. 10
Dost tajných misi, na několik repete. ■

CELKOVĚ
Tomb Raider Chronicles předstírá svou hrdinku, v tom nejlepším světle a jakási cesta, kterou se budou patrně v budoucnosti vydávat. Změna je život.

10
Z DESETI



Pohledy - z pohledu prvního člověka, pohled z pohledu prvního člověka, pohled z pohledu prvního člověka...



SOUBOJ EA A SONY O POHÁR KONSTRUKTÉRU VRCHOLÍ!



Formula One 2000

Kořením závodu je viditelné poškození aut.

FAKTA

■ VYDAVATEL	SCEE
■ VÝROBCE	Studio 33
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRACŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

**F1 CHAMPIONSHIP
SEASON 2000**

EA se pokouší, proniknout do světa motorů s novou licenci.

FOA svou licenci na formuli jedná rozhodně nešetí, což má pro hráče ten blahý důsledek, že vývojáři i vydavatelé se prostě musejí víc snažit. Dnes, kdy za plný rošt týmů a data týkající se okruhů platí EA, Ubi Soft, Video Game Systems a jako poslední i SCEE, je sice i nadále důležitá, zda ve hře najdeme Schumachera, okruh v Monaku či realisticky vyhlížející vozy Arrows, nicméně už to není to hlavní. Namísto toho - a to platí přinejmenším o posledních čtyřech hrách schválených FOA - hry stojí a padají se svou hratelností. A i díky tomu je nejnovější pokus SCEE na předních pozicích.

Formula One 2000, vyvinutá ve Studio 33, pokračuje v předělování úspěšných titulů Formula 1 od Psygnosis. Vývojářský tým slavil úspěch s Destruction Derby Raw hlavně díky skvělému ovládání a dobrým režimům - po-

dobné atributy byly vneseny do hry i v případě Formula One 2000. Výsledkem je titul jenž se těsně drží těch zásadních pravidel: pro hry formule jedna: nepyšni se žádnými velkými překvapeními, leč nabízej skutečnou dobrou, solidní zábavu, jež osloví jak arkádové nadšence, tak zapálené milovníky F1. Formula One 2000 chytře využívá skutečnosti, že vzrušující atmosféra F1 není dána jenom samotným závoděním, ale událostí jako takovou. Proto je vám nabídnut užasný pohled z perspektivy třetí osoby, jenž dokonale zachycuje rychlost i břitvaní kousky každého závodu (nicméně dobře známý pohled z kokpitu zůstává i zde zachován); přičemž kořením závodu je viditelné poškození aut, vznikající při špatné načasování průjezdu zatáčkou.

Ne že by ovšem ony skutečné závodní prvky byly nějak osekané či zjednodušené. Na první pohled působí Formula One 2000 překvapivě těžce a mohutně - což je trochu

v rozporu s lehkostí monopostů, jejichž cena se pohybuje v desítkách milionů. Nicméně prot této těžkosti zase stojí neuvěřitelná akcelerace, jež v kombinaci s velkým počtem skutečných okruhů eliminuje onen pocit, jímž trpí mnoho závodních her a totiž že vaše auto na dráze tak trochu plave. U této hry mnohem silněji cítíte zábr auta a nabyváte dojmu, že tvoříte s autem jeden organismus - což je ostatně věc, kterou všichni u efednickových her hledáme.

Tudíž skutečná otázka, již je třeba si položit, zní takto: dokáže tahle hra překonat zatím suverénně triumfuji F1 Championship Season 2000 od EA? Co se nás v redakci týče - pak ano. Formula One 2000 sice postrádá onu okázalou vizuální stránku hry od EA, ale jelikož se zaměřuje na dobře vyvážený systém ovládání, vše ostatní zapadá na své místo naprosto dokonale. ■

Steve Merritt

**PlayStation
Magazin**
VERDIKT

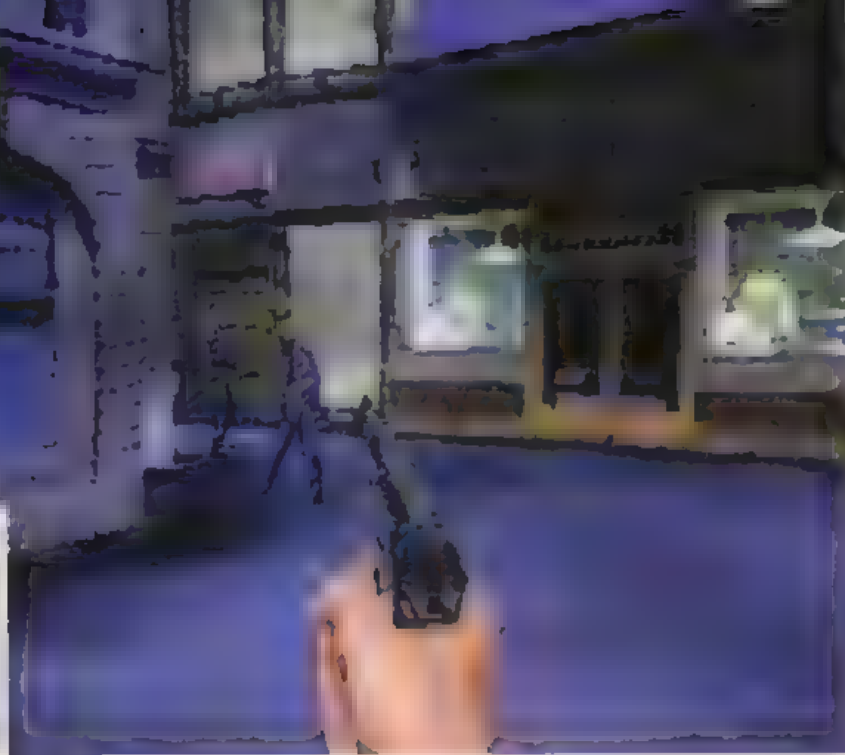
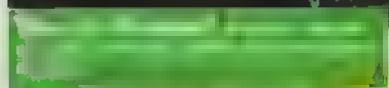
- GRAFIKA.
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Barevně jednotvárná, ale s velkou mírou detailu. ■
Vyvážená, ale trochu prave by to ještě chtělo. ■
Díky spoustě možností vás hra jen tak neopustí. ■

■ CELKOVĚ
Formula One 2000 zachycuje atmosféru závodu F1, aniž by se sama brala příliš vážně. Pyšní se solidním a slyšle provedeným ovládacím systémem, přičemž dostatečný nášup extra prvků z ní činí veskrze uspokojující závodní hru.

8

DESETI



CHCETE SI ZASE ZABIT PAR NEMCU? TAK TO SI MUSITE ZMENIT POHLAVI.



Medal of Honour Underground

„Medal of Honour Underground stojí stejně jako jeho předchůdce.“

FAKTA

● VYDAVATEL	EA
■ VÝROBCE	Dreamworks Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ	Prosinec
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	15 a více
■ POČET HRAČÍ	1 až 2
■ JAZYK	Nepotřebná

**LIBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

ALIEN RESURRECTION
Trochu podobná temná střelečka s monstry namísto fašstů.

Ervnu díl *Medal of Honour* nás všechny přilepil k PlayStation spolehlivěji než kanagom. Kdo by se divil, že ani ne po roce na nás Dreamworks svrhl nálož druhého dílu téhle atmosférické střelečky v první roli z prostředí druhé světové války? Já tedy ne. A vy asi taky ne. Možná ani váš pes ne. Nikdo by se tomu nedivil. Čemu by se ale možná někdo divil, je fakt, že hlavním hrdinou *Medal of Honour Underground* už nejenže není Jimmy Patterson, tvrděcký americký agent, zrádce a sabotér a vůbec prima člověk, ale dokonce už to ani není chlap. Hlavní postavou sequelu (nebo spíše prequelu, protože *Underground* začíná v roce 1940, tedy tři roky před prvním *Medalem*) je francouzská odbojářka Manon.

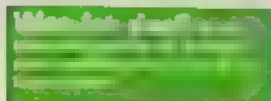
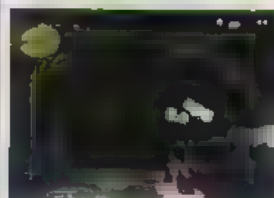
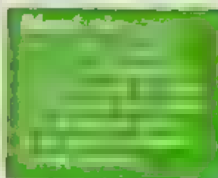
Ano, přesně ta Manon, co vám dávala instrukce v jedničce - tady povýší a zvede š do ústřední role a vy máte možnost se dozvědět, jak se (samozřejmě s vaší joypadovou pomocí) vlastně dostala do odboje a jak se z obyčejného

pěšáka vypracovala až na takovou šéfkou, jak ji známe ze dvojky. Ovšem ten, kdo by očekával nějaké kozatění ve stylu Larry Croftové, si může rovnou zapnout pokopek, jelikož je to opět střelečka v první roli. Či, Manon skoro neuvidíte. Skoro. Kromě toho by vás to jenom odvádělo od té nelepší zábavy, jaká existuje od zabíjení nácků.

Přesto, že došlo k tak radikální změně v hlavní roli, ve všem ostatním se tvůrci rozumně přidrželí osvědčeného modelu jedničky a dobře udělali. Grafika je opět více než dostačující (PCčkář by nad ní možná ohrnu, ale my už jsme zvyklí je to daň, kterou platíme za jiné výhody) a naprosto přesně evokuje náladu okupované Francie, která je paranoidní (nepřátelé můžou vyskočit zpoza každého rohu) a depresivní (nepřátelé vyskakují zpoza každého rohu). Co je ovšem krásnou korunnou atmosférou, jsou zvuky - německé hlasy vystěkávačů, povely zachycené zbraní všech možných ráží a zběsilé střelby esesáckých vlčáků, které se dutě rozléhají katakombami, to všechno vás utáhne do svěráků napětí a už nepustí.

Když se to ze začátku nezdá (hlavně při první misi, kdy máte závažný úkol prokličkovat se svým bratrem pár ulicemi a otevřít garáž), herní plány úrovní jsou tentokrát o dost rozsáhlejší než v prvním díle. Kromě Francie upíjí pod okovanou botou německého vojáka se pod vate do Maroka, Řecka, a dokonce do samotné Třetí říše. Autoři pochopitelně nezapomněli ani na železná pravidla každého střelečkového druhého dílu: nově zbraně. Kromě už do ruky vám důvěrně sednoucího samopalu, pistole a handgranátů máte k dispozici ještě takové lahůdky destrukce: vnější nápojového menu, jako je třeba starý dobrý Molotovův koktejl (protřepat a nenechat v ruce). A samozřejmě nesmíte zapomenout na panzerfaust - jak jinak byste chtěli proměnit motocykl v hučící Haileyovu kometu a tank v rozsápanou pkuš od ojejovek?

Jakko v jsou ovšem výše zmínované prvky a vylepsení důležitá, *Medal of Honour Underground* stojí stejně jako jeho předchůdce především na jedné věci: na faštech. Protože to tady ne



JAK...

ZNIČIT TANKY

V misi "Tread Carefully" se Manon po první setkání s nadpřirorodními německými obrněnými vozy. Žito je způsob, jak přejít po vzoru vojína Ryana.



Okamžitě se vydejte kupředu a dopravte. S pomocí poměrně namontovaného kulometu pozdravte první tank, který po chvíli ustoupí ze roh. Zastřívejte dva vojáky, a už se tank znovu objeví, dorazte ho.



Proběhněte k dalšímu kulometu a kromě to dopředu na další tank. Utečte zpět k předchozí zbraně, sundáte vojáky a zbavte se dalšího tanku.



Dole pod schody nahodte benzinovou bombu a opatrně použijte panzerfaust na poslední dva tanky.

„především na jednu věc: na basu.“

Jsou žádní bazálně naprogramovaní, kteří vám s bezeslyšným hajováním napochodují přímo do rány Orientu, se pod zvuk vystřelí, snaží se vám nadběhnout, vpadnout do zad kryjí se za sloupky a ve vyčerpáních, v případě, že někde není nic, za co by mohli zapadnout, fláknou sebou do ú, kropsí to u země a převálováním se vám snaží znemožnit zamíření. A taky umírají. To hlavně. Stejně jako v jedničce, tady nikdo prostě nepadne a nechcípne. Třesou se v dešti vašich střel, padají na kolena zasažení kulami, ale zatvrze se pomalu hrabou zpátky na nohy nebo trefení do kebů - až jim přilba odleťte - se po čtyřech snaží omámeně dostrachat na bezpečné místo a nechyb ani případ, kdy trefíte Fritze do nohy

a on začne komicky poskakovat. Prostě pokud jde o smrt, je *Medal of Honour* první klasa.

A nejen pokud jde o smrt. Na rozdíl od některých jiných recenzentů (velmi kužně řečeno, pochopitelně mám na mysli Jirku Pavlovského) si nemyslím, že se *Medal of Honour* „opírá o dobu, je již sexappeal už před nájakou dobou vyčhl“ a že jí „realistčnost brání v rozjetu“. Dokonce si myslím, že je to úplně naopak. Věci z druhé světové války, momentálně zásluhou Spielbergova vojína Ryana (kterého mi mochedem produkoven ten samý Dreamworks, co *Medal of Honour*), jedou, jako nikdy předtím a právě válečný retro styl a zmiňovaná realistčnost (posilovaná dokumentárními a instruk-

tážními filmy, dělá z *Medal of Honour* takovou pecku, jakou je SF/fantasy neverlandů s mručicím monstry a futuristickými mariňáky, kteří čistí celou galaxii, už tu bylo mega a svatá trojice řežbářů dokonalosti *Doom*, *Quake* a *Duke Nukem* se překonává, jen velice těžko. Realistčnost je logický směr, daš ho vývoje žánru střileček v první osobě (logicky a taky úspěšný - jak dokazuje třeba i *Half Life*).

Jzavfu to. Pro ty kteří propadli prvnímu dílu *Medal of Honour*, je *Underground* povinný a všichni ostatní, kterým to zatím nic neříká, by se nad sebou měli vážně zamyslet. A pak jít do obchodu a zpestřit si večer vyvražďením po oviny wehrmachtu. ■

Štěpán Kopřiva

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Na poměry playstationovských střileček skvělá. ■

Geniální. 10

Celý vagon. ■

■ CELKOVĚ

Medal of Honour Underground je více než dostupným násladníkům svého předzoru, a stejně jako on nasazuje ládu playstationových střileček v první osobě zatraceně vysoko. Takhle by měl vypadat každý druhý díl.

9

Z DESETI





KNIHA DŽUNGLE ANEB KDO NETANČÍ S NÁMI, TANČÍ PROTI NÁM.



Jungle Book Groove Party

Budete poskakovat jako o život a objevit si nejednu kapku potu.

FAKTA

■ VYDAVATEL

■ VÝROBCE

■ DATUM VYDÁNÍ

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ

■ POČET HRAČŮ

■ ANGLIČTINA

SCEE

Ubi Soft

V prodeji

Žádné

1 až 2

Nepotřebná

Ebyvatelé pralesa se rozhodli, že malý Maugli mezi nimi není bezpečný a měl by se vrátit mezi lidi. Tomu se samozřejmě nechce a snaží se dokázat, že je v pralese schopen přežít stejně jako každý medvěd, opičák nebo třeba sup. Dokazuje to skutečně originálním způsobem - tancem.

Tato hra z dílny firmy Ubi Soft však není jen tak nějakou taneční hrou, kdy rozhybete postavku zběsilým mačkáním ovladače. Tady totiž neposkakuje pouze Maugli a obyvatelé pralesa, ale především samotní hráči. Ovládání je mimořádně snadné a zvládne ho skutečně každý. Na obrazovce se vedle tanečních postavček rytmicky pohybují směrem odshora dolů šipky. Cílem je značknout tlačítko s příslušnou šipkou přesně ve chvíli, kdy šipka na obrazovce dospěje do vyznačeného pole. Člověk by možná řekl - celkem nuda, a pokud by hru ovládal ručně, klasickým

ovladačem, měl by pravdu. Vtip je v tom, že spolu s hrou *Kniha džungli* přichází na český trh také speciální taneční podložka. Tou nahradíte nudný ovladač a hra v tu ránu nabude nových rozměrů. Teď už totiž musíte každou šipku z obrazovky poctivě "odšlápnout".

Hra obsahuje devět plus jednu schovanou skladbičku, ve kterých se hráč utká v tanci s různými obyvateli pralesa. Vybrat si může ze čtyř základních obtížností (easy, normal, hard, expert). Když dohraje nejtěžší režim, odkryje se nejvyšší stupeň obtížnosti "crazy". Obtížnost jednotlivých písniček, ve kterých s vámi tančí nejrůznější potvůrky známé z Disneyho filmu *Kniha džungli*, je dána především rytmem skladeb a samozřejmě složitostí kombinací šipek. Podložka snímá vaše přešlapování, a tak se vám načítají body v závislosti na tom, zda jste příslušnou šipku odšlápli, přesně v ten správný okamžik nebo jste přece jen trochu zaváhali.

V nejnižším levelu se ani nezadýcháte, v těžších se vám možná lehce zvýší tlak, a až se dostanete k obtížnosti "crazy", budete poskakovat jako o život a nejedna kapka potu skropí vaše čelo. Naneyvyš po pár pokusech však hru dohrajete. Pak máte několik možností, jak pokračovat - můžete zkoušet uhrát v jednotlivých skladbičkách vyšší počet bodů nebo můžete vyzvat na taneční souboj někoho, kdo také vlastní taneční podložku, a nebo si pustíte hru pro dva hráče a za jednoho budete poskakovat a za druhého ovládat postavku klasickým ovladačem.

Při desáté hře či při pozorování jiného hráče si už najdete čas na obdivování barevnosti a půvabu disneyovské hravé grafiky. Pokud se rozhodnete do podložky investovat, nemusíte se bát, že budete muset zůstat pouze u jedné hry. Následovat budou další, a pak už nepůjde o dětské tanečky, ale pěkný nářez.

Karolína Stoklasková

PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFKA

Typicky disneyovské rozměry, ale nijak převratná. 7

■ HRATELNOST

Pro "profesionálního tanečníka" nuda, pro ostatní velká zábava. 8

■ ŽIVOTNOST

Závisí na tom, kolik máte kamarádů a jak jste int. 7

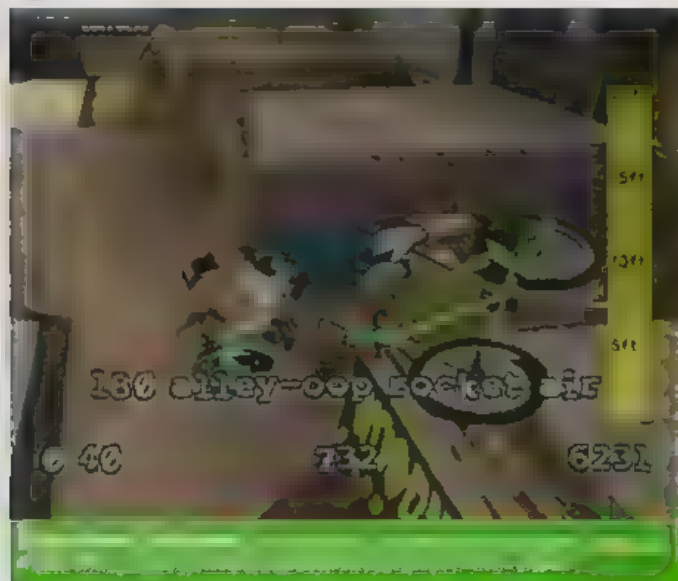
■ CELKOVĚ

První "taneční hra" která do Evropy dorazila. Je to novinka, je to zábavné (i pro vaše menší sourozence či obještělé rodiče), a je to dobrý trénink pro *Dancing Stage*. Které by k nám mělo dorazit během pár týdnů.

7

Z DESETI





MISTR SVĚTA V CYKLOZLOMVAZU KONKURUJE TONY HAWKOVÍ



Dave Mirra Freestyle BMX

„Snadná ovladatelnost, hladce běžící animace“

FAKTA

■ VYDAVATEL	Activision
■ VÝROBCE	Z-Axis
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRACŮ	1 až 2
■ ANGUŠTINA	Nemáročná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Než vás obřezá, uběhne několik měsíců
Perfektní hrátelnost

Eotva jsme si zvykli na pohled, jak lidi s kolečkovaným kusem dřeva popírají na obrazovkách našich konzol zákon zemské přitažlivosti, je tu další stupeň. Přichází šestadvacetiletý chlápek Dave Mirra, zvaný Miracle Boy (který je jen tak mimochodem světovým šampionem), aby nám ukázal, že frajeřinky, které jsme si pracně nadělali na skateboardu, se dají předvádět i s podstatně větším, neohrabanějším a vratším dopravním prostředkem.

Hned na první pohled je vidět, že si tvůrce vzal důsledně k srdci jeden z hlavních faktorů, který udělal z Tony Hawk's hit hráčskou přítulnost. Dave Mirra Freestyle BMX má ultra jednoduché, intuitivní ovládání, které se vám zažere do joypadu, ani nebudete vědět, jak a po několika desítkách minut budete používat všechna ta blesková otočení v rychlé jízdě, double skoky a další

základní triky jako starý mazák. Autoři dokonce zašli tak daleko, že je velmi těžké se ve hře opravdu vysekat – podaří se vám to vlastně jenom tehdy, když to čině napážete do sloupu s telegrafickým vedením, nedoskočíte na střechu baráku a zůstanete zoufalé viset na okapu nebo pokud spadnete pod vlak. Poměrně jednoduché na zvládnutí jsou také základní figury vzdušné akrobacie, což ovšem neznamená, že by vypadaly o to méně působivě – za všechno hovoří to, že z osmdesáti triků patří efektní backflip (salto pozpatku) mezi ty nejjednodušší.

Dave Mirra Freestyle nabízí celou řadu zajímavých režimů, tím základním a nejzábavnějším (tady konkuruje snad jen mult player) je Proquest. Je to klasika: začínáte jako amatér na rozbahněném dvorku Greenville, abyste po první sérii úspěchů získali sponzora a vydali se na turné ostatními stále vychytanějšími lokacemi (celkem se

podíváte do dvanácti koutů světového cykloběsnění). Samozřejmě je tu možnost závodit jako amatér nebo se pokusit o profesionální ligu. Tam ovšem začíná výrazně přituhovat – přeskok jedoucího vlaku se tu bere jako banální úkol pro toho nejzelenějšího nováčka. Kromě Proquestu jsou tu ještě Freeride a Session (názvy hovoří za vše), ale jak už jsem řekl – Proquest je tahoun.

Snadná ovladatelnost, impozantně vyhlížející piruety ve vzduchu, hladce běžící animace (by, použít vyšlechtěnou engine z Thrasher Skate & Destroy) a hrátelnost, která táhne dopředu jako nadupaný šestválec. Jediné, co tak trochu chybí, je originalita. Revoluce typu Tonyho Hawka to není, ale zase na druhou stranu, proč by každá hra měla zbořit svět? Stačí, když se dobře hraje. A to se Dave Mirra Freestyle BMX tedy hraje ■

Štěpán Kopřiva

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRÁTELNOST
- ŽIVOTNOST

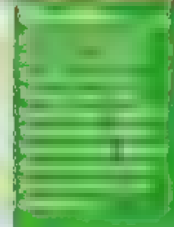
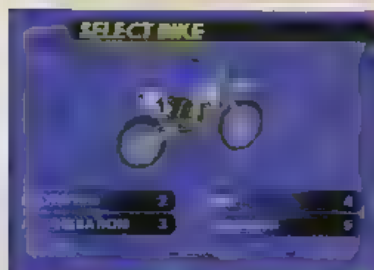
Rychlost neznamení ošesat detailů – správný přístup 8
Kdo by nechtěl létat v tak mamiakálních salttech? 8
Proquest to jistě 8

CELKOVĚ

Dave Mirra se vaze na vlně nestarostově Tony Hawkem a aniž se nám dokáže, že BMX je víc cool než příjímko. Sice mu to zas až tak úplně neheráme, ale není možné popřít, že to dělá s nasazením a v opravdu vysoké kvalitě.

8

Z DESETI



MOTOCYKLOVE MODLITBY VYSLYŠENY BOHUŽEL.



Moto Racer^{World Tour}

„Blesková, jemná grafika obsahuje realistický fyzikální model“

FAKTA

- VYDAVATEL
- VÝROBCE
- DATUM VYDÁNÍ:
- VĚKOVÉ OMEZENÍ:
- POČET HRAČÍ
- ANGLICITVA

SCEE

Delphine

V prodeji

Žádné

1 až 2

Nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

MOTO RACER
První a nejlepší – libový, hravý
a zábavný. A levnější



ak jsem to nemyslel. Opravdu. Když jsem v recenzi na první ucházející jednostopý simulátor *Superbike 2000* napsal, že „od motorek člověk očekává trochu větší manévrovatelnost, schopnost agresivnějšího způsobu jízdy, zkrátka adrenalinem napěchovanou akci“, nemyslel jsem to až TAK doslovně. U Delphinů evidentně ano. Takže *Moto Racer World Tour* vypadá tak, jak vypadá (totálně skvěle), a hraje se tak, jak se hraje (totálně obtížně).

Ve srovnání se zmiňovanou *Superbike 2000* nepůsobí *Moto Racer World Tour* ani náhodou dojmem pohodlných bačkor. Tohle jsou koně s vysokým podpatkem, ve kterých musíte zaběhnout dvoustopovou *MRWT* má kvalitní zpracování. Blesková, jemná grafika obsahuje realistický fyzikální model a dokázala se vyhnout i unavně šedi plochodrážních závodních okruhů: kromě

klasických betonových hadů, na nichž temně burácí vaše stroje, tu máme i vražedně zvlněné zástupce bahenního krosu, kde i lehké terénní motorky bzučí zvukem mutujících čmeláků a létají přes náspy ladnými oblouky. Tohle všechno jsou hlavní plusy, které stavi *MRWT* na přední příčky motocyklových her na PlayStationu.

Minus, který jí z těchto příček zase strhává dolů, se dá označit jedním slovem: obtížnost. Ano, když se rozhodnete udělat game-su podobného stylu, logicky vám vyplatí, že tu nebudou žádná pohodlná arkádová tlačítka – ale po tom tu nikdo ani nevolá. Hypercitlivě reagující ovládání spolu s již zmíněným poměrně věrným fyzikálním modelem (jehož součástí je ostrý princip „dotkneš se – spadneš“) a s designem trati (poměr a rozmístění ostrých zatáček a další věc, jako například zuzování trati) už samo o sobě vytváří poněkud krkolomnou kombinaci.

Ale pozor: nejde o to, že byste se během několika desítek her nedokázali přizpůsobit natolik, abyste do cíle dojeli bez jediného škrábnutí, tak hustě to samozřejmě není. Problém je v tom, že vaši počítačovi soupeři dokážou v pohodě totéž – a navíc v tak nadlidské kvalitě, že dojezdíte mez posledními v podstatě permanentně. A vězte, že pohled na záda vašich protivníků, jak před vámi s nevznosivě digitální přesností vykrucují jednu smrtící zatáčku za druhou, je velmi frustrující.

Tak frustrující, že vás u hry neudrží ani vidina čtyř zalockovaných módů (*Traffic*, *Dragster*, *Freestyle*, *Trial*), které se před vámi v případě postupu otevírají. Dvouplayerový režim působí v tomto případě jako spása a člověk si ho opravdu vychutná. Ale slizkou, věčně nespokojenou myslí hráče bičí každá zákeřná otázka, proč takováhle šakra není celá

linea

Štěpán Kopřiva

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Nejlepší, jaká se v motocyklovém simulátoru kdy objevila. 8

Nikdy nebudete tak dobří jako počítačovi soupeři, srabe. 5

Frustrace je mocná emoce. 6

CELKOVÉ

Kdyby všichni protivníci nebyli tak zatraceně dokonalí, mohlo to být nejlepší hra s motorkami, jaká se kdy na PlayStationu objevila. Takhle je jenom jedna z těch lepších

7

Z DESETI



TAK TOHLE JE FOTBAL. FAKT?



This is Football 2

“Tahle je fotbal. Fakt?”

FAKTA

- VYDAVATEL
- VÝROBCE
- DATUM VYDÁNÍ
- VĚKOVÉ OMEZENÍ
- POČET HRÁČŮ:
- ANGLIČTINA

SCEE

In-house

V prodeji

Žádně

1 až 4

Nepotřebná



minulý rok vyšel titul s honorárním názvem *Tohle je fotbal*. Nevím, co tím chtějí autoři říci, ale je tu *Tohle je fotbal 2*.

Že by přiznali chyby prvního dílu? Možná. *This is Football 1* totiž fotbalovosti zrovna neoplýval. Dvojka potěší především milovníky gólů (tedy vlastně všechny fanoušky dobrého fotbalu), protože šance na skórování je tu přeci jen vyšší než u předchůdce.

První velkou radostí je tutoria. Já vím, že ho nepotřebujete, který je netradičně zpracován formou videa. Při vzorových akcích se vám objevují tlačítka, jež musíte značknout pro správné provedení, a věřte, že s touto pomocí se fítníčky učíte mnohem snadněji a rychleji. Ve hře je jich habaděj. Klasické kombo střela – lob – přihrávka – centr doplňuje především několik variant přihrávek. Dlouhá po křídle či pas za obránce nás asi nepřekvapí, tuče, kdy si o spouhře pouze

narazíte, už jsme také měli možnost vidět ale speciálka, kdy nahrávající hráč počká, až se dostanete do ideální pozice, je hezkým oživením vašich útočných aktivit. Pokud teče do bot, můžete použít hákový síkuz a nebo tzv. „dvounohák“, při kterém protihráči od dě lite nejen mlt, ale i kotník od holeně. V obraně můžete rovněž nastražit ofsajdovou nebo vyběhnout z brankářem. Při střelbě si můžete rovněž vyzkoušet i Poborského „ob. Nabídka věru velkorysá.

Zahrát si můžete za reprezentace většiny známých států (dokonce historické) a týmy předních lig, to vše s originálními jmény. Nesmějte se, není to tak dávno, co se nám po obrazovkách honil Louis Figosh.

Grafika se sice od minule mímě zlepšila a triitium EA Sports už začíná dychat na záda, ovšem pouze z důvodu, že ztrácí kolo navíc. V tomto vidím hlavní důvod, proč se titul SCEE na sérii FIFA opět nedotáhne. Ve hře sa

motné je však vyrovnaným protivníkem. *TIF2* nebude dělat problémy nikomu, obtížnosti jsou odliseny především rychlostí a přesností soupeřů, ale s každou si za chvíli poradíte. Možná až příliš brzy. Nejlepší obrana je útok – tak by mohlo znít heslo *TIF2*. Díky množství fines můžete s vašimi svěfenci rozjet kolem soupeřova vápná divočky čardáš, a když to náhodou ujeďe, zhatíte naději na brejk nesmlouvavou kosou. S kvalitním góimanem jste pak neporazitelní. Systém střelby (a la FIFA) je jednoduchý, efektní i efektivní.

Kamery fungují na vybornou, takže nemusíte přihrávat do neznáma (obušená země nikoho), akce se dají velice dobře naplánovat. Kdo má fotbalové myšlení, vyhrává. Na závěr perlička: v pokutovém území se můžete z ničeho nic skácat k zemi, a pokud zrovna obránce svislá nohou ve vaší buzkosti, bývá z toho často desítka. *Tohle je fotbal!*

Mikoláš Tuček

OFFICIAL GAME
PlayStation
Magazin
VERDIKT

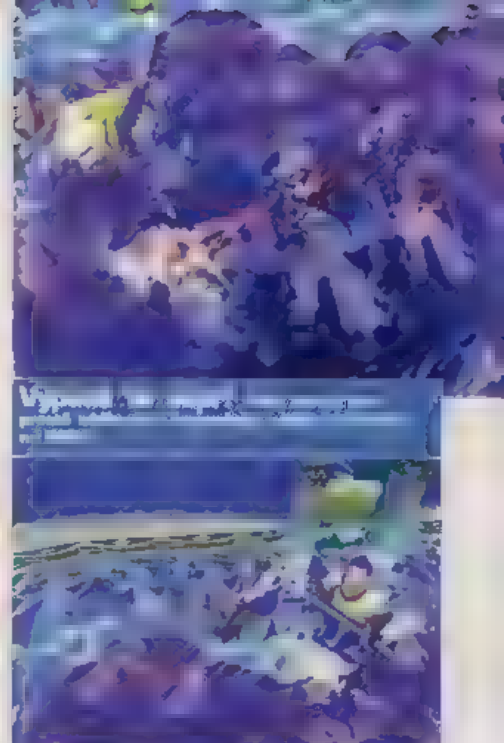
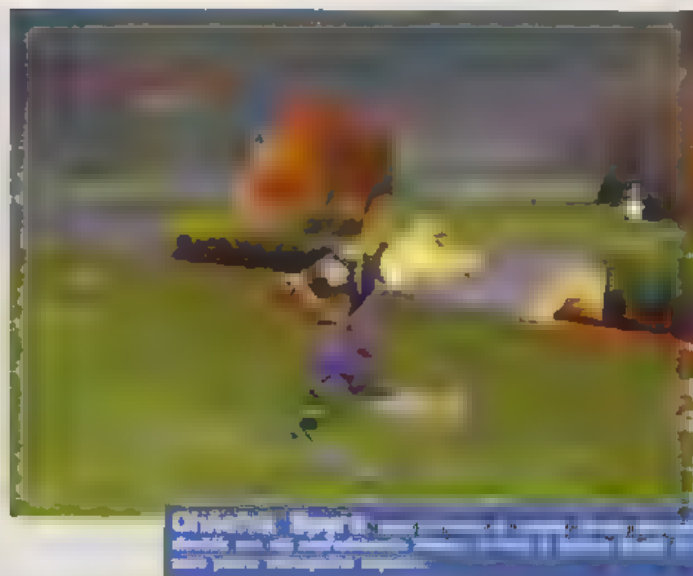
- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

„Nio moc“ je ještě méně 5
Nio obtížného ale super zábava 8
Snad trochu moc snadné 6

CELKOVÉ
SCEE se skutečnému fotbalu přiblíží různými kroky. Ještě mknout na vizuální stránce. trochu přiblížit a FIFA se bude na trůnu klepat

7

7 DESETI



JE TO MALÉ, OHNOMILNÉ A MÁ ZA PARTÁKA VAŽKU...



Spyro Year Of The Dragon

Budete se se Spyrem učit jezdit na skateboardu, v ponorce,

FAKTA

■ VYDAVATEL	BCEE
■ VÝROBCE	Insomniac Games
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRAČŮ	1
■ ANGLIČTINA	Neúroční



Elží se doba vánoční a ten otýlý bříháč v červeném nás tentokrát asi opravdu potěší. Kromě spousty harampádí, které vám pod stromček buhvíproč nasype, vám totiž možná nadělí *Spyro 3*. *Spyro 3* je totiž bez konkurence nejlepší 3D hra na PlayStation. A je to venku! Můžete s tím nesouhlasit, můžete proti tomu protestovat, ale to je tak všechno, co proti tomu můžete dělat. Byť předchozí dvě pokračování nasadily laťku opravdu hodně vysoko, *Spyro Year of the Dragon* ji přeskočil a posunul o pořádný kus dopředu s lehkostí klauna Ferdinanda, tahajícího si z nosu holuba.

3D zpracování je prostě fenomenální. Vynikající efekty, dokonalá zpracovanost veškerých pohybů a animací všech postav vtipně designované řešení jednotlivých světů vás přesvědčí o tom, že hranice výkonu PlayStation ještě předtím jen nebylo dosaženo. K tomu připočítejte dokonale namluvené jednotlivé postavy a samozřejmě je i perfektní ozvučení. Zkrátka a dobře, grafika a zvuk se nemůže prostě nic vyniknout. Herní engine je plynulý a kamera se hýbe v akci ve módu velice chytře. Tedy pokud se neza-

motáte do nějakého opravdu spietitého zákutu.

Budete mít k dispozici dalších pět postav které v průběhu hry potkáte. Každou s vlastními speciálními pohyby a perfektně řešenými světy designovanými jen pro ně. Jsou to Sheila klokan, seržant Pták, Bentley yetti a Agent 9 I starý známý Sparx (to je ta vážka, co se furt motá okolo) bude mít svojí příležitost. Kromě těchto postav se setkáte s několika starými známými, třeba s tygříkem Hunterem. Ale hlavní zůstane pochopitelně Spyro. Všechny pohyby a schopnosti pracně získané v minulém díle vám nadále zůstanou, takže můžete ihned od začátku provozovat plavání, efektní hlavobouch nebo si prodlužovat skok v případě, když nedoletíte plachtěním.

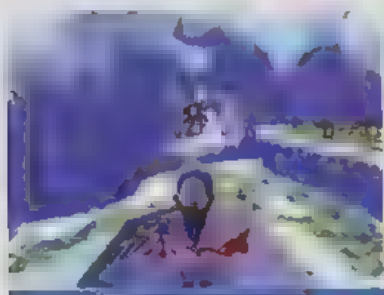
Při pátrání po zmizelých dračích vejch budete putovat pěti hlavními světy. Každý z nich obsahuje řadu dalších obsáhlých podsvětů, naplněných až po okraj spoustou rozličných svérázných nepřátel a potvůrek. Pochopitelně se potkáte na konci jednotlivých světů s několika hlavními bossy. Prostě klasika. Podsvěty mají vždy originální prostředí a některé z nich jsou právě jen pro jednoho ze Spyrových kamarádů. To zajišťuje, že vám

Spyro 3 i přes svou poměrnou obsáhlou nebudě nikdy připadat jednotvárný. Navíc si pochopitelně jako obvykle zalétáte v několika světech čistě létacími. Tentokrát si hoši od Insomniac Games dali extra záležet na vyváženosti jednotlivých miniher, což byl pro některé trochu problém u předchozího dílu.

Minihry to je kapitola sama pro sebe. Je jich spousta. Opravdu moc. A ještě o něco víc. Jsou vždy originální a detailně zpracované. Většina z nich jsou hry, samy pro sebe, které vás chytí a ke kterým se budete klidně vracet. Každá se dá dohrát, i když to není nikdy úplně jednoduché. Budete se se Spyrem učit jezdit na skateboardu, v ponorce, bojovat v areně... Budete s ním honit staré známé zloděje vajec z prvního dílu na obřím superzrychlovači (to vám dá fakt zabrat) a jiné... Hunter bude ve svém tryskáči bojovat s ufony, klokan Sheila bořit písečnou pevnost a moře dalších. Minihry jsou prostě bomba a jsou i hlavním důvodem naseho maximálního hodnocení.

Děj se točí, jak už sem poznamena, okolo ukradených dračích vajec. Úvodní demo není moc dlouhé a veškeré reakční sekvence mezi stěžejními momenty ve hře jsou vždy poměr-

Spyro Year Of The Dragon



Dobrá hra
v tomto roce
je nejlepší



bojovat v aréně, honit staré známé zloděje

né stručné a nikdy ich není moc za sebou, takže prostě nevypadnete z tempa.

Tvůrce Spyra 3 si zkrátka plně zaslouží naši pochvalu a plně hodnocení, protože neusnuli na vavřínech a neudělali jednoduše jen další stejné pokračování, ale posunuli celou hru, trošku jinam. K tomu se jim ale podařilo zachovat veškeré kvality z předchozích dílů. Nic, ale ani ta nejmenší minihra jim nebylo dost málo, aby to nepropracovali do podrobnosti. Z každého momentu hry číší až hráčičkovské nadšení pro věc. Tak tohle se opravdu povedlo!

Spyro 3 je jednou z mála her, kterou můžu všem doporučit prostě každému. Malým, velkým, dětem i rodičům. Není v ní násilí, je vtipná a zábavná, pěkná na pohled s velmi nenáročnou angličtinou. Neumím si představit větší bombu jako dárek k Vánocům. ■

Jakub Červinka



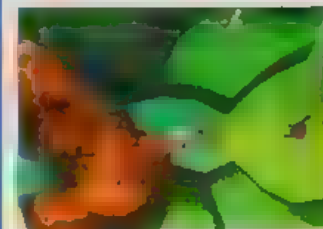
JAK...

BOMBARDOVAT

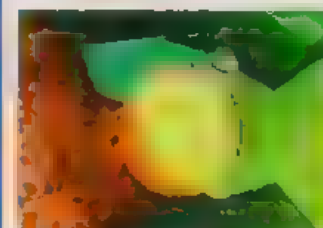
Domácí svět seržanta Ptáka je napřátel obažen dost zhuště. Ale Pták má dobrou výzbu, takže raketama a bombami do nich, ať se práší za kočárem. A ještě víc.



Naděv musí najít moje oblíbené bomby. S těmi můžeš pochopitelně rozbit spoustu věcí na které jsi doteď neměl nárok.



Když chce seržant cokoliv pustit za letu, stačí zmáčknout **A** což vás přehodí do bombometákovského pohledu a vy můžete bombardovat rhyňky jak neobtěž Gáring Londýn.



TREFA! To byl zážitek... tvůj první rhyňák letí do. No prostě kam. Ale to nás netrápí. Tak, ale co vybombardujeme teď?

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

APE ESCAPE
Op čry na lesní, op čry v buš, op čry všude. Jen je všechny chyt t.

PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA

Nadhera, asi nejlepší na PSX **10**

■ HRATELNOST

Suprová **10**

■ ŽIVOTNOST

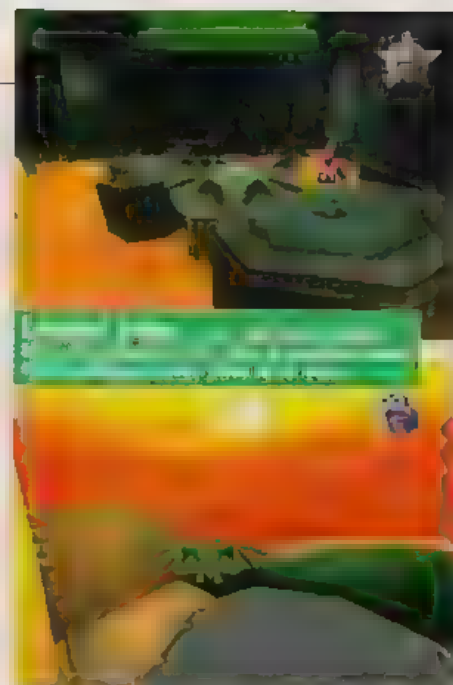
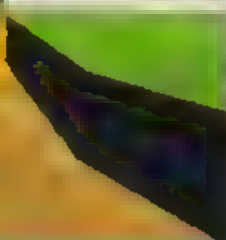
Než dohrajete všechny minihry... to bude trvat **10**

■ CELKOVĚ

Spyro Year of The Dragon je více než dostojným pokračováním o dobromem svých předchůdců. Pokud si s hraním na PSX1 myslíte jenom trochu vážně, pak nesmíte vynechat tuto pochoutku.

10

Z DESETI



MONSTRÓZNĚ NUDNÉ DOBRODRUŽSTVÍ.



Muppet Monster Adventure

„Hra je tak průměrná a nevýrazná, že chvílemi ani není vidět.“

FAKTA

■ VYDAVATEL	SCEE
■ VÝROBCE	Magenta Software
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

SPYRO 2

Dobře vyvážené a dobře vypadající hra, balancující na samé hranici dokonalosti



do to sakra je? Pravda, nejsem sice žádný profesionální muppetolog, ale přece jen jsem na takové úrovni, abych bez problémů odlišil Gonza od Fozzieho, věděl o sexuálním jukření mezi žabákem Kermitem a sviní Miss Piggy a nebyl pro mě záhadou řvoucí Animal. Ale tenhle žabí skřáček...? Ano v *Muppet Racemani* seděl za volantem parního válce, ale tehdy jsem ho bral spíš jako třetířadou postavu, vhodnou pouze k zaplácnutí volného místa. A teď najednou vlastní hra? A pod slavnou hlavičkou Muppet? To je jako byste čekali na příjezd Arnolda Schwarzeneggera a on místo sebe poslal ženskou, co mu chodí v sobotu uklízet. Ať se tvůrci hry tváří, jak chtějí, faktem zůstává, že žabák Robin (tak se hrdina hry jmenuje) je bezvýrazná nula. Ke hře sedne dokonale,

Muppet Monster Adventure je nováček ve stále silící skupině 3D piošinovek. Ovšem víc než tam patří ke skupině her "nevšímejte si mě, já zase rychle zmizím". Ačkoliv *MMA* dokázalo vysmějit kapsy svých nápadově bohatších předchůdců a vypůjčit si od nich mnoho zajímavého (od *Spyra* možnost létání, od *Crashe* a *Legacy of Kain* získávání nových schopností), nezvládlo vyvlastněné nápady skloubit do něčeho alespoň trochu zábavného. Prostě se jen tak bezúčelně poflakujete krajinou, zabíjíte bizarní příšeráky, sbíráte barevné hvězdičky a podobně odhozené odpad-

ky, a když jich nasbíráte hodně a nikdo vás nezabije, dostanete se do dalšího levelu.

Samozřejmě přeháním, nějaký cíl tahle hra má, ale můžu vám zaručit, že brzy zapomenete, jaký byl, a hra se nebudete nijak snažit vám to připomenout. Ve *Spyrovi* člověk alespoň osvobozoval draky, tady jen sbíráte humus ze země. Copak jsme nějací ukižeči nebo popeláři?

Možná by bylo zábavnější, kdyby byla hra *Muppet Monster Adventure* vysloveny šmejd (rozhodně by se na to lépe psala recenze). Není. Ta hra je tak průměrná a nevýrazná, že chvílemi ani není vidět. Nechte ji tak, Jim Henson, tvůrce Muppetů, by si to tak určitě přál. ■

Jiří Pavlovský



PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA.
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Ale jo, dá se to. 5

Nudné a ubíjející. 5

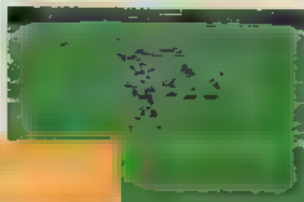
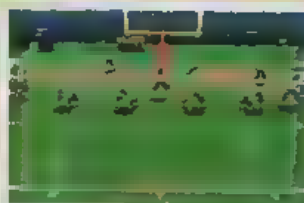
Tak do začátku druhého levelu. 4

■ CELKOVĚ

Mám muppety rád, ale každé tělesko má své meze. *Muppet Monster Adventure* je tak daleko za hranicí nudy, že se víc pobavíte studiím učebnicí.

5

ZEŠETI



QUARTERBACK Z CECH DOBÝVA NFL



Madden 2001

FAKTA

- VYDAVATEL
- VÝROBCE
- DATUM VYDÁNÍ
- VĚKOVÉ OMEZENÍ
- POČET HRÁČŮ
- ANGLIČTINA

In-house

V prodeji

Žádné

1 až 2

Madden

Eada Madden se ve Spojených státech natolik uchytila, že prý o přestávkách v zápasech profesionální ligy Superbowl hráči pořádají tzv. 'Maddenbowl', kde si to mezi sebou rozdávají v téhle hře od EA. Bohužel v Evropě to asi náležitě neoceníme, protože americký fotbal, ten tu je k vidění ještě řidčeji než baseball či golf. A - rovněž bohužel - to znamená, že hodně lidí asi přehledně skvostnou hru Madden 2001.

Navzdory tomu, že se v novém hávu objevuje každý rok, Madden pomalu získává stále víc a víc příznivců. Částečně díky své siožitosti a částečně díky tomu, že zde v Evropě je to vlastně jediné naše pojitko s tímto sportem. Takže je jasné, že chvíli trvá, než se do toho zase dostanete. a další chvíli, než vám dojdou nuance nové verze. Nicméně jakmile spatříte hru v celé její kráse, hned vám bude jasné, že Madden 2001

může skvěle konkurovat jakékoliv sportovní hře. Madden šlape tak skvěle proto, že má základy na správném místě. Pokud chcete mít úspěšný tým, musíte mít pořádnou obranu a útok v pravém slova smyslu, jenž dokáže pořádně probrousit prostor na zemi i ve vzduchu. Základem úspěchu je zvládnout akci v poli, pak to jsou nejrůznější strategie koučů NFL, přičemž ještě dá se nacházet rozkoše z podnikání - prodávání, vyměňování a draftování těch správných hráčů.

Madden stahuje ke dnu pouze několik drobných chybíček, zejména pak siožity systém chytání míčů. Kam přihrávka míří, vám nikdy není jasné dříve, než míč vypustíte a i když příjemce přihrávky stojí na správném místě, její přijetí může být zatraceně obtížné. Kvůli tomu se těžko na protivníka vyvíjí soustavnější tlak, neboť nelze pořádně vyvážit přihrávky a individuální průniky. Rovněž množství herních stylů vyžaduje praxi

Kromě licencovaných strategií jednotlivých trenérů a (nevyhnutelně) manažerského prvku, díky němuž získáváte přístup ke skrytým věcem, hra k loňské verzi příliš nepřidává. Nicméně kosmetické opravy komentářů a animace jsou naprosto famózní, takže pokud chcete svůj čas příjemně strávit - a zvláště pokud nevládníte Madden 2000 - tohle je skvělá hra. ■

Chris Buxton

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

NFL Blitz 2000

Drsné, na férovku a snadno pochopitelné. Ideální pro každého, komu Madden přijde složitý.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazin

VERDIKT

- GRAFIKA: Vynikající animace a excelentní prezentace 9
- HRATELNOST: Solidní arkádový systém i s velmi příjemnými a dobře zpracovanými 8
- ŽIVOTNOST: Můžete budovat impérium, no dynastie vám nějakou dobu potrvá 8

■ CELKOVÉ
Špička v americkém fotbale, zkušeně níchající arkádovou akčnost se simulátorovým stabilitou a herním strategiem. Hodně se podobá loňské verzi, ale je tu pár vylepšení.

9

Z DESETI



POSLEDNÍ DÍL NHL NA PLAYSTATION 1.



NHL 2001

“...ať se vám líbí, takhle tohle hraje...”

FAKTA

- VYDAVATEL
- VÝROBCE
- DATUM VYDÁNÍ
- VĚKOVÉ OMEZENÍ
- POČET HRÁČŮ
- ANGLIČTINA

EA
EA Sports
V prodeji
Žádné
1 až 8
Kompletně česky



edním z nejúspěšnějších sportů převedených do videoher je jednoznačně hokej. Když se práce podaří, ani fotbal mu nemá nejmenší šanci konkurovat. Electronic Arts dělají hokej už léta a každý rok si jejich kousek můžeme koupit s absolutní důvěrou. Nezklamala ani verze 2001, která je poslední pro PlayStation 1. Je rychlá, agresivní, je těžké ji přestat hrát a má všechno, co má správný hokej mít.

Tedy všechno, pokud čekáte krev, pak vás zklamá, ale příležitost na pořádnou rvačku je tu stále habaděj. Ostatní standardy: elegantní grafika a rychlá hratelnost zůstaly rovněž zachovány a NHL 2001 se s gráci nese až k finálové buji šampionátu videoher. Zda je to skutečný obraz ledního hokeje či nikoli, to je celkem nepodstatné, důležité je, že se to výtečně hraje. Opět

Mezi novými rysy verze 2001 najdete pohyby Big Hit a Big Shooter. Krátkým stisknutím tlačítka (trojúhelníček) vám Big Hit umožní nepříteli důkladně složit a vy si s pukem hezky piánko ujíždíte pryč. Big Shooter vám zase umožní tvrdě to přiklepem napálit ještě zpoza modré - a někdy to tam dokonce i spadne!

Můžete hrát s 18 mezinárodním týmy a to včetně východoevropských zemí plus všech známých a očekávaných týmů z NHL. Můžete použít jakýkoli z nich, anebo si postavit vlastní tým, s nímž poté budete soutěžit v turnajích, zápasech, ligách anebo vstoupíte do kariérního režimu (Career Mode). Proměny a kombinace jsou téměř nekonečné. Jakýmsi dodatečným zdrojem zábavy je komentář (tedy pokud mu rozumíte, zůstává v angličtině), oplývající hláskami typu „Brácho, já vim

že to bolí“, zatímco někomu zuřivě mlátíte do kšichtu.

Má-li hratelnost nějakou chybu, pak tu, že puk má až příliš nápadnou tendenci lepit se na hokejku. Tato kritika ale stejnou měrou platí na řadu FIFA od téhož vydavatele.

I tady to totiž vypadá, že útočníci sprintu jic s balonem k brance mají kopačky namazané kanagomem. Naštěstí v hokejové verzi můžete něčemu takovému u soupeře zabránit, pokud použijete zmíněný Big Hit, je trochu smutné, že nam na recenzii nejprodávější hry roku v České republice zbyla jediná stránka, ale on je ten verdikt rok co rok úplně stejný - pokud dosud nevlastníte žádný hokejový simulátor, pak tuhle hru prostě musíte mít. Ale i když jste zapálený hokejový fanatik, hra vás zláká svými novými rysy, zlepšenou AI a grafikou. ■

Jan Modrák

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE TŘEBA...**
NHL FACE OFF 2000
O chvilu slabší grafika ale jinak rozhodně důstojný konkurent

INSPIRACE
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST

S každým dílem lepší a lepší. ■

„Jedinou menší výhradou jsou epické hokejky. ■

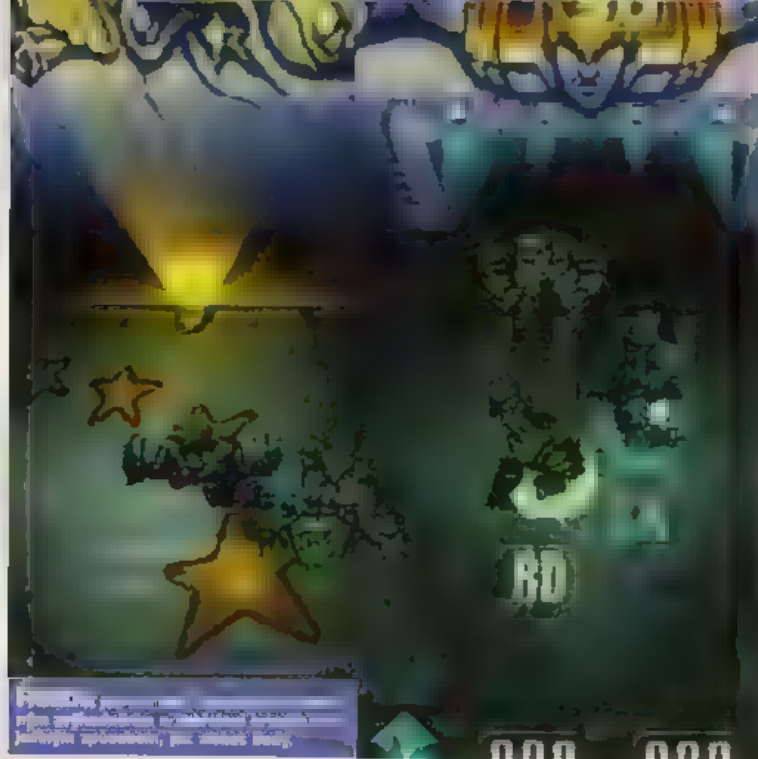
To vám vydrží až do roku 2002. ■

CELKOVÉ

Možná to je stejně hra jako předtím, obložená o soupeře, ale to nikdo nezná, že by to nebyl skvělý titul. Určitě jedna z nejlepších sportovních her nejen pro více hráčů.

8

7 DESETI



NEHRALI JSME TO UŽ?



Speedball 2100

V boji o ocelový míč budete potřebovat i ocelový palec

FAKTA

■ VYDAVATEL	Empire Interactive
■ VÝROBCE	Bitmap Brothers
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	11 a více
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ JAZYKOVÁ	Nepotřebná

Speedball je futuristickým směrem mezi americkým fotbalem, házenou, velice blízko má k australskému ragby a k poměrně neznámé hře "vykosťované". Na každé straně stojí devět opancéřovaných gladiátorů, kteří hřeje pocit jistoty, že rozhodčí jim do toho určitě nebude kácat. Povoleno je vše, ovšem Speedball nenabízí žádné varianty úderů či chvatů, takže při kontaktu buď rozbíjíte soupeře, nebo soupeř vás. Vítěz této minisoutěže získává ocelový míč a může s ním vesele pelášit k soupeřově bráně.

Ať se vám to líbí, nebo ne, začínáte s týmem Brutal Deluxe. V prvním zápase vaši borci připomínají, spíše zájezd souchotinářů, takže s tím musíte něco udělat. K tomu potřebujete jediné - prachy! Poněkud netradičně vám však nepomohou, vysledky ani počet nastřílených bodů. Zlatáky jsou poházeny po

palubovce, takže se vedle utočného snažení musíte rovněž soustředit na jejich sesbirání. Příhrávky (krátká - dlouhá) si rozhodně nenajdou adresáta samy, takže je musíte směřovat velice obezřetně, rychlosti ze začátku také nevyvíkáte a do toho všeho nesmlouvaví obránci, kteří vám utočnicka smáznou, jakmile to jen trochu jde. Devadesát zápasových vteřin je prostě nabítek akcí. Všude spousta vychytávek, na jejichž plně vyčutání máte velice málo času.

Hra má spádať a v boji o ocelový míč budete potřebovat i ocelový palec. Tlačítka pro střelu, výskok, napadení a pořádný skluz budete stíhat s kadencí kulometu, neustále se musíte tlačít vpřed - "malá domů" se rovná sebevraždě. Všechny hráče obslu-

hujete sám, pouze s brankářem vám v krizi pomůže program.

Takže jak? V první řadě vám konečně řekneme, že jde o remake stejnojmenné hry z amigy. Za devět let se toho moc nezměnilo, což nás určitě moc netrápí, protože šlo o jednu z nejlepších her své doby. Horší je, že se autoři nepodívali ani na grafiku a vylepšili ji jen opravdu kosmeticky.

Otázka č. 1 tedy zní: Ocení prakticky nevytěpšenou hru hráči, kteří s totožným produktem trávili dny a noci už před lety? Pravděpodobně ne. Otázka č. 2 pak zní: Ocení graficky zastaralou hru ti, kteří starou verzi neznali? Možná. Je to na vás - na každý pád je Speedball 2100 poměrně jednoduchá hra, která moc dlouho nevydrží a postrádá hloubku. Určité kouzlo jí však popřít přesto nelze. ■

Mikoláš Tuček

OFICIÁLNÍ
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Skoro horší než před devíti lety 4
90 zápasových vteřin se rozhodně nudit nebudete 8
Modů a turnajů by přeci jen mohlo být více. 8

- CELKOVÉ
- Aréna stále nabízí řadu se spoustou taktických variant, ale když porovnáme se starším Speedball 2, tak si Bitmap Brothers moc práce nepřidali.

6

ZE DESETI

MINIRECENZE

V LISTOPADU A PROSINCI VYCHÁZÍ NEJVĚTŠÍ KVANTA HER. MÍSTO NENÍ MNOHO, A TAK JSME NĚKTERÝM NUCENI VENOVAL JEN MALÝ PROSTOR. NEPODCEŇUJTE JE.

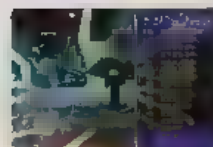
Who Wants To Be A Millionaire



■ VYDAVATEL
Eidos

Soutěž. Chcete být milionářem? Běží nějaký čas i u nás, takže snad není třeba vysvětlovat pravidla. Hra je sice v angličtině, ale jinak vám bude důvěrně známá.

Hra obsahuje databázi zhruba tisíce otázek, což není příliš. Atmosféru televizního pořadu napodobuje více než úspěšně, ale co je to platné – tohle prostě není hra, která by měla



stát stejně peněz jako Tomb Raider 5 či Driver 2. Někdy vás snad bude bavit v multiplayeru, ale i tam má takovou konkurenci, že je škoda u ní trávit čas. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
Nudné a pomalé kvízová hra, jejíž jedině kouzlo spočívá v napětí slavné soutěže

4

Z DESETI

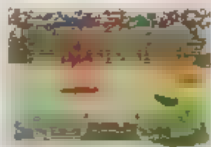
Monster Rancher



■ VYDAVATEL
THQ

Spojte si Tamagotchi a Pokémony a vyjde vám Monster Rancher. Vložíte hru, pak své oblíbené hudební CD a speciální kalkulací se tak vygenerují unikátní monstra (existuje více než 400 základních druhů). Bezva nápad.

Tim ale máme tu nejzábavnější část za sebou. Pak už nezbyvá, než se o příšerku pořádně starat – krmit ji, má-li hlad, napomínat, když zlobí, trénovat a bojovat. Grafika je nádherná, a i když jste většinu času, pouze pasivními pozorovateli dění na obrazovce, hra je to rozhodně zábavná a především svým způsobem unikátní. ■



PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
Monster Rancher je kvalitní hra postavená na trénování monster

8

Z DESETI

Wacky Races



■ VYDAVATEL
Infogrames

Vyhrát za každou cenu – to je základní myšlenka Wacky Races. Proč jen závodit, když můžete soupeře zmrazit, upéct či rozmlátit.

Čekem zajímavý nápad, že? Bohužel je tu těch power-upů tolik, že to je na konec spíše oterie než závodní hra. Na vašich jezdeckých schopnostech prakticky nezáleží, na každém rohu jsou rakety a pasti. Je tu poměrně dost vozu,



a i některé power-upy jsou zajímavé, ale spojení hry do kompaktního celku se bohužel nepovedlo. Příjemná stylová grafika a hezké animace na tom mnoho nezmění. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
Nebratříčci závodí mobilár s pěknou grafikou, ale frustrující hratelnost. Ať žije Chaos!

5

Z DESETI

Incredible Crisis



■ VYDAVATEL
Titus

Postí zvláštní hra, tahle Incredible Crisis. Svým způsobem vynalézavá a inovativní, ale na druhou stranu také usedlá a stereotypní.

V roli členů rodiny abso-vujete nespočet miniher, jednou utkáte a tučíte bezhyb do tlačítek, podruhé řešíte matematickou hádanku, která by dala zabrat i členům Mensy. Je to test hemích schopností, postřehu, reakce všeobecných znalostí, matematiky a ze všeho nejvíce vaší trpělivosti! Ano, je to hra originální, ale musíme vás varovat – pokud to není vaše parketa, budete možná zůřit. ■



PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
Originální hra se smyslem pro děti a JELMI nepřijemným stereotypem

6

Z DESETI

Mortal Kombat Special Forces



■ VYDAVATEL
Midway

Další díl Mortal Kombat. Bože. Proč? Jenže tenthle není zas tak špatný! Jde o hru typu Fighting Force, tedy 3D adventure mlátičku, navíc však s prvky Metal Gear Solid a Syphon Filter.

Není to jen mlátička, příběh obsahuje celou řadu překvapivě zábavných hádanek a jeků, takže se nudit nebudete. Hra zkrátka spojuje několik různých žánrů, a to nikdy není od věci, obzvláště když navíc nemá úplně špatnou grafiku. Special Forces ale nepřináší ani nic nového. Pokud nejste náročni, budete se bavit solidní svíznou hratelností. ■



PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
Hra, která nemá ambice stát se druhým Metal Gearem, ale zábavná je dost

7

Z DESETI

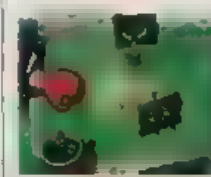
Digimon World



■ VYDAVATEL
Crave

Pokémon. Stačilo v sobotu ráno odvysílat pár dílů a fenomén je na světě. Na PlayStation se ovšem musíme spokojit s napodobeninami.

Digimon World ať není jen další hra s trénováním příšerek – má obstojný marketing (samozejmě nikoliv u nás), v Japonsku byla velmi úspěšná a nepostrádá řadu původních nápadů. Základ



je však stejný – po vzoru Tamagotchi, trénujete příšerky a snažíte se jich získat všech 80. Nádherná grafika a bezvadný RPG systém hry zaručují solidní zábavu, ale co napjat – Pikachu tu nechytíte. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
Zajímavé živé učebnice plná vášně na téma Pokémon

7

Z DESETI

Disney's Aladdin



■ VYDAVATEL
SCEE

Disney chrlí na děti na celém světě jednu pohádku za druhou a chybět samozřejmě nesmí ani videohry. Cesta za záchranou sultána a princezny ze spárů čaroděje Nasry není snadná, ale je to hra pro děti a to je třeba zdůraznit. Nechybí nějaký ten souboj, ale v první řadě budete bičovat, poskakovat, sbírat a také přemýšlet. Hra je to opravdu dlouhá a vzhledem k solidní grafice a poměrně zábavným urovňm (je, iich 281) nelze mnoho vytknout. Určitě nezaujme hardcore hráče, kteří raději zůstanou u Spya, ale své fandky si jistě najde.



PlayStation
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
v žádném případě dokonalá, ale iště nadprůměrná a zábavná 3D písnička

6

Z DESETI

Castrol Honda VTR



■ VYDAVATEL
Virgin

Někdy je možné posoudit hru už podle kvality intro. U Castrol Honda VTR byste čekali nějaké realistické kvalitní, svižné a intenzivní FMV. Ve skutečnosti však vidíte kratoučké video v hlemyzdím tempu.

A stejná je hra. Nápad postavit i na jednom typu motorky není špatný a určitě zaujme. Při samotném závodě však budete přemýšlet, za co jste dal peníze.



Grafika je za stará a o vřadání ne přesné. Nakonec se však nějaký čas přec jen budete bavit, je to zkrátka klasický případ hry od idl, kteří mají ta ent, ale málo času.

PlayStation
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
Cela z mnoha jednoslopných závodních simulátorů. Není nehorší, ale ani nejlepší

5

Z DESETI

Toonenstein



■ VYDAVATEL
Virgin

Tak tohle je zvláštní kousek. Toonenstein je postaven na kresleném seriálu Tiny Toons. Tedy, postaven. On to je kreslený seriál Tiny Toons.

v tomto případě totiž nejde o hru - jediné, co děláte, je procházení prostředím a občasné mačkání jediného tlačítka. Je to hra pro opravdu malé děti, ale pochybuji, že by je bavila.



Grafika je sice takřka dokonalá a skoro k nerozeznání od televizní animace, to je však také jediná pozitivní věc, kterou hra disponuje. Občas zmačknete tlačítko. Nic víc.

PlayStation
VERDIKT

■ HODNOCENÍ
Neslučitelná grafika není zárukou kvality hry. Tohle není hra, ale kreslený sen.

3

Z DESETI

Inzerujte
v Oficiálním českém
PlayStation
magazínu!

Chcete-li znát bližší
informace, kontaktujte
Art Consulting s.r.o., inzertní oddělení, Šantrochova 16, Praha 6
tel: 02/3535 7950
fax: 02/3535 7951
e-mail: inzerce@psmag.cz

PlayStation
Magazine

GAMESTATION
Sony rok a půl

PS One	4990,-
Playstation 2	16990,-
Game Hunter 1MB	350,-
Sony Dualshock	820,-
Dualshock Color	550,-
Twin Shock	510,-
Joypad Standard Color	250,-
Memory 15 bloků	250,-
Memory 120 b oku	470,-
Myš s podložkou	390,-
Mu titulap	600,-
Shock Cobra Gun	790,-
NTSC-PAL převodník	450,-

Volání easy money včetně DPH
Tel: 0202-70000
www.gamestation.cz

**PLAYSTATION
BAZAR**

Nejlevnější v Praze
Velký výběr
Vykupujeme hotově

Vltavská ul. 28
Praha 5 - Smíchov
Tel./Fax: 57 31 38 14
www.cd-bazar.cz

10 KINOSÁLŮ V NOVÉM MULTIPLEXU

STER CENTURY
PRAHA - PARK HOSTIVÁŘ

PROSTREHNTE SI NÁVŠTĚVU KINU TAK, JAKO JEŠTĚ NIKDY PŘEDTÍM
Vstupné 10 Kč (včetně poplatku za vstup)
Vstupné 10 Kč (včetně poplatku za vstup)

**PROGRAM MULTIPLEXU
STER CENTURY
PRAHA PARK HOSTIVÁŘ**

Program od 29.10. do 6.12. 2000

Premiéry

29.10. Road Trip - Norwefsky cest - Ben Stiller - André Exl
3.11. Pod polrohem - Vozmírni krevbojové - Wicket 2
9.11. Dinochirus - Falešná hra
16.11. Podfu(c)k - Straně Snatek
23.11. Zaměřovaný profesor 2 - Sweet and Lowdown
30.11. Charleho anděl - Prekycen - Krvavý voň

Informace o aktuálním programové nabídce včetně proměnlivých
nabídek na tel. 02/71 00 00 00

Multiplex Star Century, Park Hostivář, Švehlova ul. 10
Tram: 22, 26, MHD 101 (od křižovatky na Stránské),
101 (od křižovatky na Stránské, MHD, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000



CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE PSM

CD MESICE

U2

All That You Can't Leave Behind

Udělal to, co od nich žádal. fanoušci před Pop Nahráli desku, která dokonale odpovídá předstávě milovníků *Joshua Tree*. Trvalo to čtrnáct let. Nejdříve si udělal vyjet do americké minulosti, poté své plachty nasměroval do elektronické avantgardy a nakonec se roztančil v rytmu dance music. Neupadl v nemilost, neboť pouta lásky byla silnější než pocit zklamání, ale až nyní se naplňuje přerušeny příběh o rockové legendě, která dobude všechna srdce svým výjimečným popem. Mají na to právo. Mají, na to už také vě. **Státní konec**

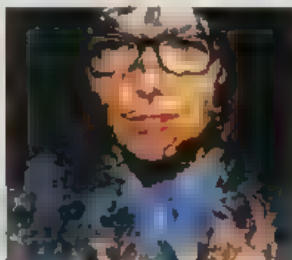
VERDIKT: Dělají to, co vždy měli ze všeho nejlépe **9/10**

>> prodeji >>

RADIOHEAD
Kid A

věte jsou pořád na cestě vzhůru a překonávají
 nejvyššího. Každé album je
 předchozího. Po marném čekání: OK
 to složitě představuji, ale stalo se
 něco. Když jsem se vrátil z
 koncertu, přišel jsem do
 klubu jako by píle filtry omámení a pozitiv-
 ní světla, melancholické písně s nadějí.

Verdict — to je dokonalá věc po dlouhých letech pěstů. **10/10**



22 prod. 22

BJÖRK
SelmaSongs

ve filmu „Tanec v termálních lázních“, a protože jde o
romantiku, také zpívá několik hudebních hudeb. Film
to je prv nezapomenutelný a soundtrck k ně-
mu, který je majitelům podílů v něm, a
za posledně zmíněný zpívá například sta-
rý a mladý pár, který je v lázních. Je to
vskyt tématu a prostředí v něm, a to je
byť tak řečeno, stálo v čele. Návrat je podpořil
byť tak řečeno, když se u něj, ať už v té
to době, a žánru hold opakováním jeho vjemů.

Verdict: Někdy nechybuje ani 1/10



»» prod_ »»

MEGASOFT OFFICE 2000

„přes všechnu úzkost jezdím pěšou,“ doplňuje v
tělích gramofonů souzvuků „Ať se mně
zámek zámek,“ a přibíhá
špatně to nemůže dopadnout. Někdy Francouzi
se vyžívají ve spojování hudby s prostředím
„mim“ v „přátel“ věru úřední pro kanceláře
jako v souladu s trendem do oblasti náladového
„low“ tempo. Intenzita je považována při
s počítačem. Měl by v těchto m. hezké ale
musí „přátel“ „Ať se mně zámek zámek“
nebo Laurenta Garmiera bez poslouchání lidoků
v „když“ „přátel“

Verdict: Hudba, která zvyšuje efektivitu práce
4/10



>> product >>

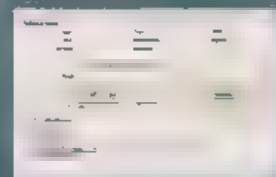
GOLDFRAPP
Felt Mountain

Tipy hup-hup, vyme ke kost v ilu bez skat
melodika el cololi jineho, co stejne nebylo vy
nálezem bříphopu. Ale Goldrapp, to je kapela
která má atmosféru pomalého x x x x x x x
těch nejjemnějších věcí od Poutské v níž m
němá s "hup" substanci žádnou s u v a z
přítel. Zbyla už jen ta náhla. 134
Mají to zatracené těhle, ale dá se na, že co
S. vyhrazá, ale přesto obchodně

Verdict: Tolik něžnosti člověk stará neunes



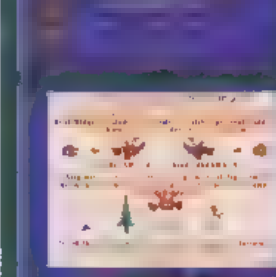
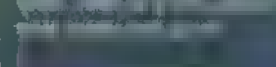
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



Jak všichni dobře víme, země
Mýtického slunce je dnes dle
nového (třetí) har. a níže
pám na starém kontinentu může
jen ztratit a tak proti se nepo-
vstává na nejvyšší hry, které se
díky nedostaly Anime Fi-
ction (www.aia.com)

[Illegible text]

...zájci se videoher. Taki napríklad, bolo nám známo, že z 1.300 hier vydaných v Japonsku do konca roka 1998 sa použilo iba 100. Táto úroveň



THEME PARK WORLD
Zapamatovat si je třeba, že v tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

THIS IS FOOTBALL
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

TINY TANK
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

TOCA: TOURING CAR
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

TOCA WORLD TOURING CARS
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

TOMB RAIDER: CHRONICLES
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

WARCRAFT II
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

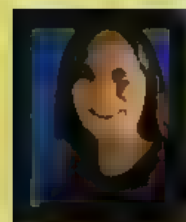
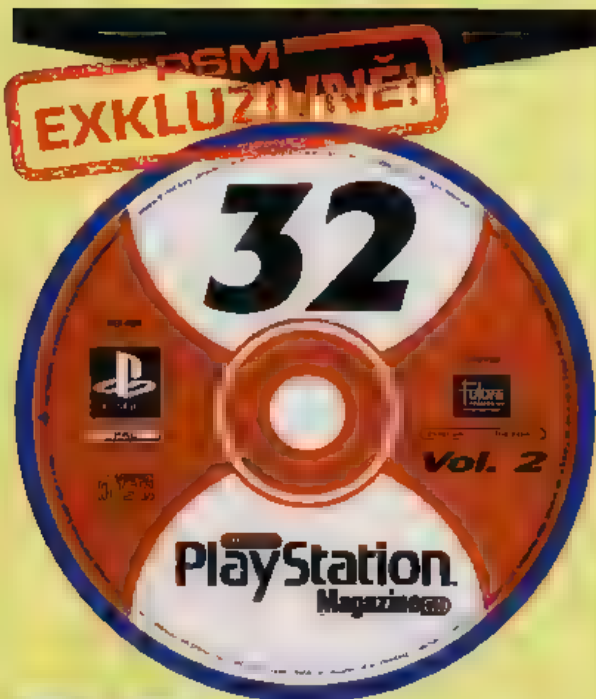
X-MEN: MUTANT ACADEMY
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.

XENA: WARRIOR PRINCESS
V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní. V tomto světě je možné, že se někdy objeví nějaký nový objekt, který se bude chovat jinak, než ostatní.



DOWNLOAD

KRÁSNE KULATÝ A NADUPANÝ. TAKOVÝ JE DISK 32. JAKO VŽDY...



SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu playstation@score.cz či zasílat faxem na číslo 02/35 35 79 51. Telefonicky využijeme pouze reklamace.

Tato placka by mohla mít přívlastek "extrémní", ale bylo by to trochu zavádějící, kromě dvou hlavních taháků, tedy *Dave Mirra Freestyle BMX* a *Grind Session* je totiž na CD ještě hezká řádka dalších vaskominek, počínaje *Sydney 2000* a *Formula One 2000* a konče *Mr Drillerem*. Návěstkem k za poslední dobu rekordním šest demoverzím se pak konečně pokocháte nádherným videem *Driver 2* a těšte se na příští měsíc, kde bude hra tečná verze.

Katka Channonová

POUŽITÍ DISKU 32

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem s můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem X pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzoli.



Phat Air vypadá složité, ale naučit se ho není zas takový kumšt - jednoduše přerušte hru a prohlédnete si Trick Menu.

Dave Mirra Freestyle BMX

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ ŽÁNŘ	BMX simulátor
■ PROGRAM	Hratelné demo

Pro ty, kteří se prozatím neseznámí s bikerickým uměním Davea Mirry, tu máme malou ukázkou na zkoušku. Naše demo vás zavede do jednoho z mnoha cyklistických areálů Woodwarp Campu. Máte tu spoustu prostoru a vybavení, jako jsou U-rampy, skokánky atd., na to, abyste s zmrzačenými kolena a vyzkoušeli si všech 36 triků (dátu pauzu objeví se e ich seznam,

■ Ovládání	
△	zda/stop
○	modifikátor
□	trik

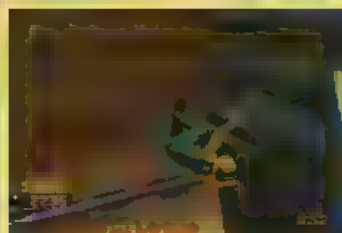
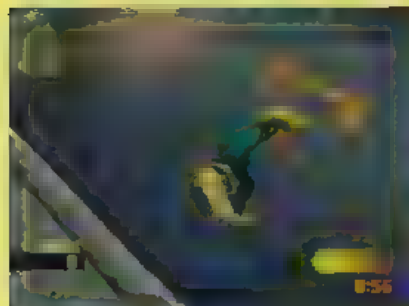
⊗	skok
⊞ ⊞	prudká otočka doprava
⊞ ⊞	prudká otočka doleva
↑	zrychlit
←	doleva
→	doprava
↓	brzda

■ Další rysy

Plná verze hry obsahuje deset profesionálních bikerů, různé disciplíny, režimy a samozřejmě mnoho cyklistických areálů.

■ Další informace

Na straně 56 najdete naši recenzi. Hra to není špatná, vlastně spíše naopak, takže není divu, že si vysloužila velmi soudných 8/10.



Pořádný drsňák. Nejnovější skejtácký simulátor nabízí singleplayerovou a multiplayerovou prkýnkářskou zábavu. Tak do toho...



Na místa, připravte, ke startu, počítec. rozsvítíte si prsty, přichází Sydney 2000.



Grind Session

■ VYDAVATEL SCE
■ ŽÁNŘ Skateboardingový simulátor
■ PROGRAM Hratelné demo

Budiz vám teď odpustěno, pokud jste si mysleli, že se Sony chtě se svým novým skateboardovým simulátorem *Grind Session* jen přizpůsobit na popularitu Tony Hawk's A Pro na tom za lež? Přece nevyhodíte Naomi Campbell z postele jen proto, že tu by a dříve Cindy Crawford. Vytáste se s různými triky získáte body a vůbec se s našim hratelným demem dobře bavte.

■ Ovládání

- ⊗ skok (přidržením vyskočíte výše)
- ⊙ + ↑↓↔↔ grab
- ⊙ brzda
- ⊙ + ↑↓↔↔ kop a flipy na prímě

- ⊙ + ↑↓↔↔ triky na rail a/přidržení rukou/axle stali
- ⊙/⊙ prudká otočka (na zemi)
- ↑↓↔↔ vrut
- ↑ změna: opuštění J-rampy
- ↑↓↔↔ komba

■ Další rysy

V plné verzi najdete celou řadu skejtáckých hvězd, jako je Vito, y Santos, Cara-Beth Burnside a Pigpen. Samozřejmě, daleko lepší hratelnost, více režimů a celou plejádu skvělých skejtparků.

■ Další informace

Chcete-li se o *Grind Session* dozvědět víc, přelstujte a najdete si velkou recenzii v PSM 30. Letí to rychle, co? *Grind Session* jsme hodnotili už v říjnu, ale tři měsíce na kvalitě moc neubraly - hra získala osmičku.

Sydney 2000

■ VYDAVATEL Eidos
■ ŽÁNŘ Sportovní simulátor
■ PROGRAM Hratelné demo

Jste připraven? Nastal čas ručních olympijských her. Postavíte se na start 10 m překážek, které vám pro věří výdrž prstů. Na startu závodu uslyšíte oficiální instrukce: Set go! Na slovo go začnete co nejrychleji stídatvé mlátit na tlačítka power (pokud začnete moc brzo, počítá se to jako zlý start, dva zkažené starty v režimu Olympic znamenají diskvalifikaci). Čím rychleji budete do tlačítek bušit, tím rychleji poběžíte. Až se přiblížíte k překážce, zmáčknete tlačítko action a vyskočíte. Na cílové again zmáčknete opět "action" s jehož pomocí se předkloníte. Pokud překonáte 12,91, možná se dostanete na příští olympiádu do Atén. Talent vám totiž nechybí...

- Ovládání**
- ⊗ ⊙ běh
 - ⊙ nebo ⊙ skok
 - ⊙ nebo ⊙ předklon

■ Další rysy

Celá hra obsahuje víc disciplín, než by se vešlo do kalhot Tomáše Dvořáka: 100 m sprint, k adivo, ostep, trojskok, vyska, 100 m plavání volným stylem, cyklistický sprint, střelba, vzpírání, kajak K1, slalom atd.

■ Další informace

Hop a skok, recenzi hledejte v minulém čísle. Ve srovnání s *International Track & Field* nedopadlo *Sydney 2000* nej-lépe, ale 7/10 není zas tak špatný verdikt.



Mr Driller

■ VYDAVATEL SCE
■ ŽÁNŘ Logické hra
■ PROGRAM Hratelné demo

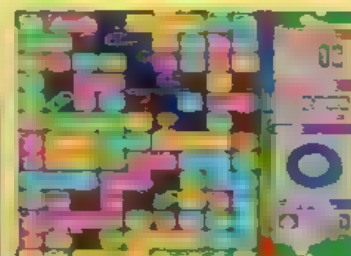
U některých her vůbec není třeba fantastická grafika ani zápletka, která by získala nominaci na Oscara, a přesto se u nich budete skvěle bavit. Cílem je prokusat se barevnými bloky a dostat se až na dno pyramidy. Práci Drillerovi ztěžuje nedostatek vzduchu, kvůli kterému je závislý na kyslíkových kapslích rozsetých různě po úrovni. Hnědé bloky se nic obtížněji a ubírají vám kyslík, takže se jim pokud

možno vyhněte. Dobry pozor dáváte na množství vzduchu v zásobě, pokud klesne příliš nízkou, můžete se rozloučit se životem.

■ Ovládání
↑↓←→ pohyb/kopání

■ Další rysy
Plná verze obsahuje rozmanité režimy, jako třeba Time Attack a Survival.

■ Další informace
Zaujal vás Driller? Recenzi hledejte v minulém čísle 7/10!



Smrt není nikdy daleko. Naní problém zapomenout že se Mr Driller pachtí pod zemí, a tak stále potřebuje zásobu vzduchu. Vezměte si všechny kapsle, na které narážíte

Terracon

■ VYDAVATEL SCE
■ ŽÁNŘ Akční strategie
■ PROGRAM Hratelné demo

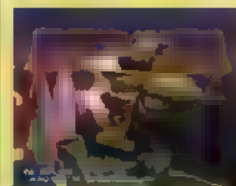
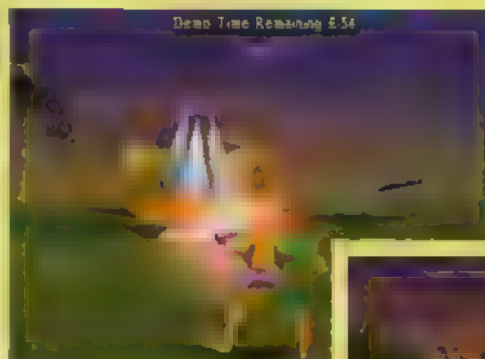
Terracon vás vpraví do role Xeda, větelce, jehož rasa byla vyhlazena superrobotem. Vy teď musíte Terracona zastavit, aby nezničil zbytek galaxie. Naše demo vás zavede na ohroženou planetu, kterou máte zachránit před jistou zkázou. Na pomoc máte zbraň Genergy, která nejen že zabíjí vaše nepřátele, ale umí obnovovat struktury

■ Ovládání
↑↓←→ pohyb (v režimu Sniper míření)
⊗ střelba
Ⓢ skok
Ⓐ změnit pohled kamery

Ⓒ rychlá otočka o 180°
Ⓓ palba vlevo (běžíte doleva a přitom střílíte dopředu)
Ⓔ palba vpravo (běžíte doprava a přitom střílíte dopředu)
Ⓕ / Ⓖ režim Sniper
Ⓗ + Ⓙ přidržením přibližujete a oddalujete zaměřovač
Ⓐ pauza a otevření menu
Ⓜ mapa/databáze

■ Další rysy
Perfektní hratelnost, rozsáhlé světy, chytří nepřátelé a tak vůbec. Všechno, co si přejete...

■ Další informace
Recenze v PSM 30. Hra si vysloužila 8/10



Zachraňte svět před totálním zničením, totálním zničením všeho - nic složitějšího. Ničte, ničte, ničte...



Formula One 2000

■ VYDAVATEL SCE
■ ŽÁNŘ Simulátor F1
■ PROGRAM Hratelné demo

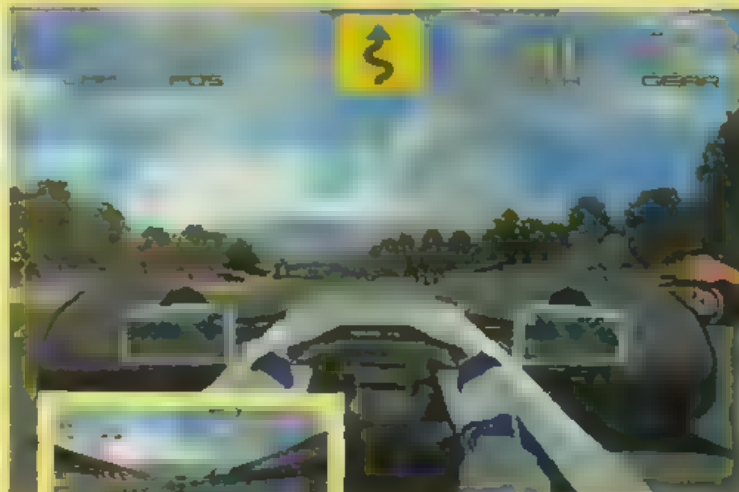
Zda se jako by to bylo včera, když fanoušky závodních her doslova ohromila Formu 1 One '97. A sotva jsme vám přinesli vyprávěný preplay, je tu nové číslo a s ním i recenze a hratelná demoverze. S naší ukázkou se podíváte na velkou cenu - táje v Monze a budete moci závodit jako jeden z 22, jezdců 11 týmů.

■ Ovládání
⊗ akcelerace
Ⓢ brzda
Ⓐ omezovač
Ⓒ změnit pohled

Ⓓ zpětné zrcátko

■ Další rysy
Plná verze obsahuje všech 17 okruhů sezony 2000. A moře arkádové simulátorové zábavy

■ Další informace
Najdete v recenzi na straně 50. Výsledkem je velmi solidní osmička a ve srovnání s konkurenčním titulem od Electronic Arts (který byl dosud považován za vrchol efednickového šilenství) dokonce Formula One 2000 o ch up v též. Alespoň pokud jde o naši redakci a o zábavu...



Jenson Button je podle toho, co se PSM podařilo vypátrat, nějaký místní chlapík a je docela zábavné, že byl spolu s našimi oblíbenými za světa F1 zařazen na demo. Ehm, .

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ
POHLED
NA HRY BUDOUCÍ
I SOUČASNÉ

Driver 2

■ VYDAVATEL Infogrames
■ ŽÁNŘ Závadní hra
■ PROGRAM Video



Ducati Life

■ VYDAVATEL Accelera
■ ŽÁNŘ Závadní motorcky
■ PROGRAM Video



Superman

■ VYDAVATEL Virgin
■ ŽÁNŘ Akční adventura
■ PROGRAM Video

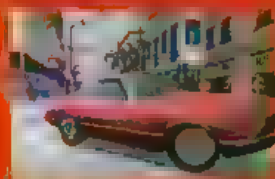


LMA Manager 2001

■ VYDAVATEL Codemasters
■ ŽÁNŘ Simulátor fotbalového managementu
■ PROGRAM Video



PŘÍŠTÍ MĚSÍC



TOP SECRET EXTRA

JAK POUŽÍVAT NAŠE

NAHRÁVATELNÁ DATA

Zapněte počítačovou kartu do své PlayStation 2 a vložte do ní disk CD. Zkontrolujte, zda je disk z bezpečného zdroje. Pokud je disk z bezpečného zdroje, můžete ho použít. Pokud je disk z nebezpečného zdroje, můžete ho použít pouze pro účely testování. Pokud je disk z nebezpečného zdroje, můžete ho použít pouze pro účely testování.

Download vám poskytuje exkluzivní přístup k posledním cheatům. Stačí si je zkopírovat na Memory Card a můžete jít do toho.



Strider 2

Tato malá kráska vám umožní přístup k jinak nedosažitelné postavě jménem Strider Hien.

In Cold Blood

Máte-li problémy, použijte tenhle cheat pro rychlý přesun do poslední úrovně.

Destruction Derby Raw

Extra trasy, extra auta – co víc byste chtěli?

Vagrant Story

Rozlouskněte tajemství Vagrant Story a navštivte všechny oblasti ve hře.

Metal Gear Solid

S tímhle cheatem se octnete nedařivě na startu hry, ale budete mít bondovský smoking, hedvábný kapesník a ještě špičkový oblek.

MediEvil 2

Pokud vás Sir Fortesque ziří, použijte tenhle způsob, jak se dostat do poslední úrovně.

GTA2

Dostanete se do poslední oblasti a budete mít přístup do bonusových úrovní. Sloužit vám také bude nekonečně zdrav a nebudou vás obtěžovat strážníci zákona.

Jedi Power Battles

Připravte se na setkání s osudem, a to v poslední úrovni tenhle hry.

Obsah

ABSOLUTNĚ VŠE, CO POTŘEBUJETE
VĚDĚT O PS2. REVOLUCE
V ZÁBAVĚ PRÁVĚ ZAČÍNÁ.

PS2™

ODHALENA

Na počátku byl píseň, pak bylo kolo, nakonec elektrika a úplně nakonec, právě teď, PlayStation2. Nejvýkonnější konzole na světě přistála konečně u evropských břehů, aby navždy změnila naše životy. Toto je platforma, kterou Sony odmítá označovat pouze jako herní konzoli. Sony má plán, v němž PS2 figuruje v samém centru revoluce v domácím zábavním průmyslu. V průběhu této revoluce se střetnou světy her, filmů, hudby, digitálních technologií a internetu, přičemž výslednou explozí zábavy má na svých operacích zkrátit právě PS2. Ale kdy a jak? Inu, to se pokusíme zjistit na následujících 16 stránkách. Budoucnost, energie, hry, fakta, však my už tu černou potyvu pořádně prozkoumáme, na to můžete vzít jed. Tak do toho.

- 82 KRABÍČKA ROZNOŠE**
Co dostanete za své peníze? Detailně se podíváme na PS2 a periferie, které si k ní můžete připojit.
- 84 DEN OTEVŘENÍCH DVEŘÍ**
a pak vystavíme nedočkavému světu magické vnitřnosti. Jak je vlastně velký ten proslulý Emotion Engine? A jak výkonný je větrák?
- 86 KOMPLETNÍ VYBAVĚNÍ VAŠEHO DOMOVA**
PS2 je víc než jenom konzole. Je to nové centrum domácí zábavy. Můžete si z ní udělat PC, ale především díky ní můžete sledovat DVD filmy.
- 88 BUDOUCNOST: MEEKY OPTIMISTICKY**
Jak připojitelný pevný disk zkrátí broadbandovou technologii a jak multiplayerové hry definitivně změň svět.
- 90 SILA PLUG-IN**
Nejnovější digitální technologie pro PS2. Připojte ke své konzole myš, klávesnici, ale také kameru či mobilní telefon.
- 92 PLYNĚJI A RYCHLEJI**
Je to skutečně tak. I hry pro PS1 chytanou na PS2 druhou mízu.
- 93 OTÁZKY K PS2**
Naše odpovědi na všechny vaše všetečné otázky týkající se PlayStation2.
- 94 PREMIÉROVÉ HRY**
Hry, které budou dostupné v den premiéry PS2 v Evropě. Co si koupit a co radši oželeť.

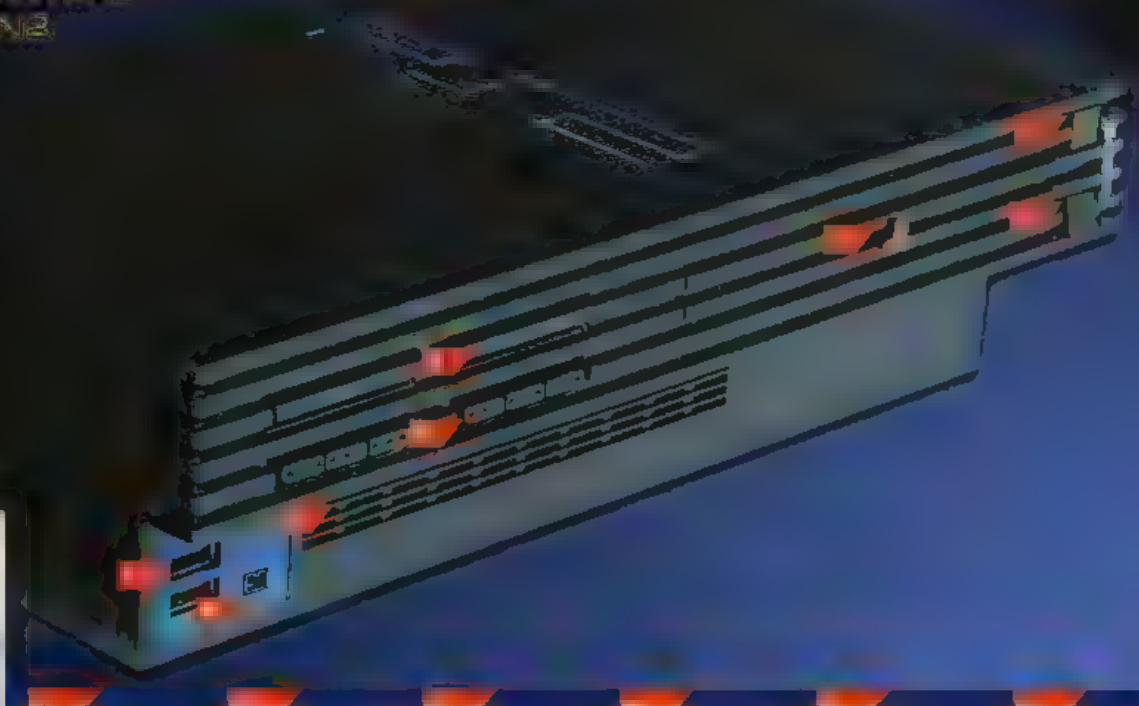
EVROPSKÁ PREMIÉRA: 23. LISTOPADU 2000

ČESKÁ PREMIÉRA: PROSINEC 2000

CENA:cca 20.000 Kč

PS2: KRABICKA ROZKOŠI

PROZKUMÁME KAŽDÝ
KOUTÍČEK MAŠINY, KTERÉ
ŘÍKÁJI PLAYSTATION 2



Co je v krabici

Za své peníze dostanete:

- Konzole PlayStation 2
- Ovladač Dual Shock II
- Dva CD
- Návod k použití
- Napájecí kabel
- SCART kabel

TLAČÍTKO RESET.

Vymaže obsah paměti a konzole urestartuje po náhodném vypnutí. Je to malý tlačítko, které se nachází na zadní straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

TLAČÍTKO PRO OTEVŘENÍ ŠUPÍTKU.

Abyste neměli s přístupem k diskům problémy, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

ŠUPÍTKO NA DISK.

To je kovová věšička, která se nachází na přední straně konzole. Je to malý tlačítko, které se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

SLOT NA PAMĚ- TOVOU KARTU.

Stejně jako u PS1 zde je slot určen pro paměťové karty. Je to malý slot, který se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

PORTY PRO OVLADAČE.

Jsou zde dva porty pro ovladače. Je to malý port, který se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

VENTILAČNÍ MŘÍŽKA.

Ta je umístěna do spodní části konzole. Je to malá mřížka, která se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

Joypad

Iskrace pro prsty

ANALOGOVÁ TLAČÍTKA

Jsou to tlačítka, která se nachází na přední straně konzole. Je to malá tlačítka, která se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

SELECT, START A ANALOGOVÉ PŘEPÍNAČE

Jsou to tlačítka, která se nachází na přední straně konzole. Je to malá tlačítka, která se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

ANALOGOVÉ PÁČKY

Jsou to páčky, které se nachází na přední straně konzole. Je to malé páčky, které se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

VIDRAČNÍ MOTOREK

Jsou to motorky, které se nachází na přední straně konzole. Je to malé motorky, které se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.

VNĚJŠÍ VZHLED

Jsou to tlačítka, která se nachází na přední straně konzole. Je to malé tlačítka, která se nachází na přední straně konzole. Pokud ho budete používat, musíte konzoli přetrhnout a připojit k ní kabel.



USB PORTY

Ty vám umožní připojovat odpovídající zařízení, aby jste získala poskození přenosu z elektrické výboje. USB porty jsou rovněž v počítačovém průmyslu a jsou standardní bránu právě do světa periférií. S jejich pomocí můžete připojovat například kameru, napájecí zdroj, myš nebo oboje. Používá se to zpravidla.

I-LINK PORT

Další možnost připojení periférií k PS2. I-LINK port umožňuje připojení k digitálnímu video a zvuku. Tímto způsobem můžete připojovat například kameru, mikrofon, reproduktory a další periférie. Používá se to zpravidla.

VYPÍNAČ

Tak jako počítač, i PS2 má vypínač. Ten je umístěn na přední straně konzole. Pokud chcete vypnout konzoli, stiskněte tento tlačítko. To vám umožní bezpečně vypnout konzoli a předejít poškození.

ZASUVKA PRO ŠNURU KE ZDROJI

PS2 má zásuvku pro napájecí kabel. Tato zásuvka je umístěna na zadní straně konzole. Pokud chcete připojit napájecí kabel, vložte jej do této zásuvky.

VĚTRAK

Tato větrák je umístěn na zadní straně konzole. Jeho úkolem je odvádět teplo z konzole, aby se předešlo přehřátí. Pokud chcete větrák vyčistit, odšroubujte jej a očistěte.

A/V VÝSTUP

PlayStation 2 má výstup pro audio a video. Tento výstup je umístěn na zadní straně konzole. Pokud chcete připojit audio a video kabely, vložte je do těchto portů.

DIGITÁLNÍ VÝSTUP

PlayStation 2 má digitální výstup pro audio a video. Tento výstup je umístěn na zadní straně konzole. Pokud chcete připojit digitální kabely, vložte je do těchto portů.

EXPANZNÍ PORT

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

Doplňky

PERIFERNÍ VÍDEO

LINK KABEL

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

BALKOVÉ OVLADÁNÍ K DVD

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

DEMO DISK

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

MEMORY CARD

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

D-COM

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

GT3 VOLANT

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

MULTI-TAP

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

RF KABEL

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

STOJANEK

PlayStation 2 má rozšířitelný port. Tento port umožňuje připojení dalších periférií k konzoli. Pokud chcete připojit další periférie, vložte je do tohoto portu.

DEN OTEVŘENÝCH DVEŘÍ

ODHALENÍ TECHNOLOGIE, JEŽ ČINÍ Z PLAYSTATION2 NEUVYKONNĚJŠÍ KONZOLU NA SVĚTĚ.

Někdy se říká, že technická revoluce je jako dekonstrukce české polky šumavské krasohybné. Možná do ní disk a jako krasohybné předvádí objektivně PlayStation2 je jakýsi technický šokový výsouvání DVD mechaniky by se mohla stát v budoucnu jakýmsi technickým šokem.



Avorila tu nejlepší konzolu na světě.

VAROVÁNÍ

POHLEDOVÝ NEKONFORMNÍ

Především musíme upozornit v podobě elektronické laboratorní, při práci s konzolou PlayStation2 rizikem je poškození. Číslo 2 dle této tabulky může znamenat různé problémy.

A právě tedy musíme do hry sází počítačové teplo, kterou Sony používá jak v PS2, tak v PC. Tento "konformní" odstup je třeba provést, aby se již nikdy nepokoušeli odstraňovat, a když je třeba, přičiněním odborníků a práce. Tato práce je velmi obtížná a může být velmi náročná a nákladná.

Odvod tepla

2

Mechanická plocha

1

DVD MECHANIKA

4-rychlostní DVD mechanika (hraje jako 24-rychlostní CD) jež má čísel 650 MB CD a 4,7 GB DVD disk, je připojena k integrované ploše křídla kablu, který se může pohybovat a odpovídá do něj. U něj se může pohybovat a odpovídá do něj.

PŘEPÍNAČ PŘÍKONNÉ ENERGIE

Uvouvá přímá energie in průmyslový standard a konverze. Užívá proud 240V ze zásuvky na stejnosměrný proud, který vyžaduje nízký proud. Části zařízení jsou přímá, kondenzátory, transformátory a pojistky, zajišťují hloubky přenos elektrického proudu do celého přístroje.



ODVOD TEPLA

Elektronické součástky dokážou vyvolat elektrické teplo, zejména pokud patří nastup 24 hodin. Tento odvod proto odčerpává z konverze teplo a přes chladič ventilátor jej odvádí pryč. Takže můžete být s ním a konzola vám může být velmi užitečná.



Made in Japan

V době uzavírky tohoto čísla PlayStation2 do Evropy došel ještě nedozrálá, takže se rozumí, že nebyla k dispozici ani pro nějaké plavání. Proto jsme se podívali do japonské verze konzoly. Velkým rozdílem mezi těmi dvěma verzemi bude vestavěný prostor pro přípojité první disk u evropské verze. Ale to zdaleka nebudou jediné změny. Japonské čipy jsou vyráběny technologií 0,25 mikronů, což znamená měřítku jedné miliontiny metru. Ale pro evropskou a americkou verzi budou některé z čipů vyrobeny pomocí nejnovější 0,18 mikronové technologie, díky čemuž to celé zabere ještě méně místa.

Emotion Engine

3

THE MOTHERBOARD

Zlatý motherboard je pokryt stovkami elektronických součástek, přičemž některé z nich dokonce nosí náš průvodce Mike. Některé jsou umístěny v podobě součástek zajišťujících plynulý rozvod proudů vsem komponentám.

Mat motherboard je o něco víc než u toho, co je viditelné na první pohled. Samotná deska je v skutečnosti vyrobená z desítek vrstev, přičemž ve všech najdete součástky, jímž hlásí informace o celém systému. Máte-li zájem o jejich stránkách jsou body podrobně vyznačeny. Má se jednat o vrstvy střetávají.

SYSTEMOVÁ BATERIE

"Tato baterie udržuje běh v reálném čase, když je systém vypnutý a odpojený od síťky." vysvětluje Mike. "Když tato baterie není na kompletně přístavbi, hodiny budou stále ukazovat správné datum a čas."

DIGITÁLNÍ OPTICKÝ VÝSTUP

"Toto umožňuje konektivitu přes optické vlákno," uzavírá Mike. "A tohle umožňuje digitální přenos, například v minidiskovém režimu, například v režimu Dolby Digital 5.1, i když pak dostanete výstřední surround sound."

Pokud si chcete vybrat hru z PlayStation2 na MiniDisc (tržba z obřadního digitálního softwaru) anebo nahrát novou hru z disku v surround soundu, pak musíte hledat právě tuhle část.

GRAFICKÝ SYNTETIZÉR (GS)

Mávnutí grafického procesoru jednotka běhá na 147 456 MHz. Má 4MB vnitřní VRAM, zpracovává pohyby, provádí hledání rádků, anti-aliasing a všechny ostatní grafické funkce. V zásadě to funguje tak, že Emotion Engine řídí, jak by to či ona scéna měla vypadat a GS pak tento obrazek vykreslí na obrazovku. Díky vlastním 4 MB RAM dokáže čip tyto operace provádět mnohem rychleji, než kdyby musel data vyhledávat ze systémové RAM.

Chytrá hlava si říká, že GS běhá poměrně rychle než EE. Veškeré činnosti rychlosti jsou odvozeny od centrálního "Umělého EE" který připomíná dozorce knihovny na galeji.

SYSTEMOVÁ PAMĚŤ

"Tady dva chvilky jsou systémové RAM. Každá má 16 MB a přímo slouží Emotion Engine," říká Mike.

Dva čipy poskytují PlayStation2 32 MB hlavní paměti první PlayStation málo podobá 4 MB. Paměť se používá hlavně pro ukládání grafických informací, zejména v druhé části je využívá EE či GS, a plní tak funkci herců čekajících po stranách scény. Stejně tak paměť ukládá pravidla pro hru, včetně všech bry, umělé inteligence, a hraje roli v tržbě ručnou, vše, co hra potřebuje k tomu, aby mohla běžet, včetně kódu jako takového.

PROCESSOR PRO VSTUP/VÝSTUP (IOP)

"Tahle je velice chytřá. Čela PS2 se vede do jednoho IOPu na PS2." vysvětluje Mike. "Zajišťuje všechny hlavní funkce rozhraní: data z USB portu, i-link, paměťové karty či data z portu pro ovládací."

IOP tyto vstupní vezme - například když stisknete na joysticku tlačítko - zpracuje a pak je přes systémovou bus odešle na EE či GS a jiné čipy.

Neřekněte však, musel to být, že když PS1 se teď vnitřně vyzdá do toho jedného čipu na PlayStation2.

SIGNALNÍ JEDNOTKA ZPRACOVÁVÁNÍ (SPU2)

"Zlatá deska má vlastní dvě jádra - jádra 0 a 1, je to ten nejtěžší, má-li konzole fungovat v režimu stereo. Každý z 24 hlasů, operujících na frekvenci 36,864 MHz dává výsledkem celkovou frekvenci od 0 do 48 KHz."

Tahle slouží za těmto účelům: reálnými efekty a samplů na PlayStation2. Hlavní čip podporuje vlastní 2 MB RAM, což znamená spoustu účinného prostoru pro samplů, bude-li sloužit a podobně více.

EMOTION ENGINE (EE)

"Tahle je srdce celé konzoly," říká Mike. "Je to 120bitový 300MHz procesor vyvinutý a vyrobený Sony Computer Entertainment."

Ve skutečnosti běhá rychlost o něco málo výš než 294 MHz, ale kde by se nemohl to počítat? EE je téměř desetkrát rychlejší než CPU na PlayStation, ale to je jenom polovička celého příběhu. Jak totiž a to, co tento čip při své rychlosti dokáže. Při skrovných 12 miliónech tranzistorů uvítní je Emotion Engine odpovědný za dohledávání dat obsažených v PS2 kráči. Pak dělá víceméně všechno ostatní, co s těmito daty dělat.

U výpočtu na starší dvě sekce: jednotky, a grafické práci, například stínování polygonů. Jasně grafický syntetizér a tak to ho dokáže Emotion Engine odolat. Než by se musel dělat, než by musel na první pohled rychlejší PC čip. Emotion Engine je ve skutečnosti natočen výkonný, že bylo třeba změnit zákon o soupružení tak, aby bylo vůbec možná PlayStation2 využít do určitých mezí.

KDYŽ SI U SONY SEDLI, ABY VYMYSLELI DRUHOU VERZI PLAYSTATION, USTĚ JI CHTĚLI UDĚLAT LEPŠÍ. TEĎ TĚDY TU DRUHOU VERZI MÁME - MIMO JINÉ OBSAHUJE DVD PŘEHRAVAČ, MÁ KONEKTIVITU SROVNATELNOU S OSOBNÍM POČÍTAČEM A JE Z NÍ CITIT BUDOUCNOST.

Toto je konzola, jež se záhy bude pyšnit jedním z nejlepších videoher, které jste kdy měli možnost vidět. Řekněme si to ale úplně na rovinu - není to prostě jen CD přehrávač s grafickým čipem připevněným ke straně.

Namísto toho je to konzola, která umí přehrávat i DVD. Mnoho z nás sice ještě DVD film nikdy nevidělo, ale do několika měsíců budou mít miliony lidí díky PlayStation2 DVD doma v obýváku.

Rovněž to je konzola, jež se připojuje ke všemu možnému, od digitálních videokamer po tiskárny, dokáže si vyměňovat data s osobními organizéry či

přehrávači minidisků. V budoucnu byste měli mít možnost se připojit k digitální síti a přímo do obýváku si přes konzolu stahovat filmy.

V současném okamžiku je PS2 herní konzola, ale to je pouze první stadium mistrovského plánu Sony. Je to totiž rovněž příklad technologie odolné proti zubu času, technologie, jež se má stát nekompromisním uměleckým dílem domácí zábavy. Na několika následujících stránkách vám ukážeme, co nás asi čeká a co všechno potřebujete k tomu, abyste silu své PlayStation využili naplno už nyní. Prosim, raďte - nabízáme vám průvodce, jak si přestavět obývací



DVD na PS2 - stojí za něco?

Zeptali jsme se Jany Stornikové, šéfredaktorky časopisu **TECHNICKÝ SVĚT**, zda DVD přehrávač v PS2 za něco stojí.

Mnozí mnohými předsudky nasy PS2 je i schopnost přehrávat DVD video. A ostatně ukazatele prodejnosti hardwaru ve srovnání se softwarem v Japonsku naznačují, že mnoho majitelů PS2 odvá svou konzolu hlavně kvůli cenově dostupný DVD přehrávač.

Má jsem možnost si vyzkoušet DVD přehrávání na PlayStation2 na vlastní oči a mohu jen potvrdit, že navzdory všem těmto řečem birdcím pravý opak je kvalitě DVD přehrávání naprosto v pohodě. Právě je takové, že jsem testoval desítky DVD přehrávačů, od těch nejlevnějších až po ty skutečně

špičkovější, přičemž co se týče kvality obrazu, není mezi nimi žádný znatelný rozdíl. Srovnával jsem PlayStation2 se svým vlastním Pioneerem (cenaové relace kolem 30.000 Kč), a kdybych měl zblbn, nedokázal bych je od sebe rozeznat. Uvědomte si, že ve většině případů bude PS2 připojeno k běžné televizi a nikoli k náročné soustavě domácího kina, jak na otázku, zda jako přehrávač stojí za to, nelze odpovědět jinak než rozhodně ano.

Přirovnání u špičkových DVD přehrávačů dostanete spoustu technických funkcí, které přispívají k tomu, že se tyto přístroje snadno ovládají. Ovládá přehrávání disku přes PS2

joypad je jen tak tak srozumitelné, nicméně ke mluví nadšením, kteří budou toužit po přechodu do menu a ke speciálním funkcím si na konec budou moct pořídít speciální dálkové ovladače, ale to už je záležitost zcela jiná a přísluší kope.

Náštesti má evropská verze software MPEG2 (nezbytný k přehrávání DVD záznamu uložený přímo na Flash RAM vně konzoly, a ne na paměťové kartě jako dřívější verze japonské). Sony rovněž odhaduje, že v budoucnu bude možné tento software updatovat pomocí výše zmíněných ovladačů na speciálních disketách.

FAKTA O DVD

- DVD je zkratka pro Digital Versatile Disk (digitální univerzální disk).
- Rozlišení obrazu je dvakrát větší než u VHS videa.
- Kvalita zvuku je dvakrát lepší než u CD.
- DVD se opakovaným přehráváním neopotřebovává.
- DVD přehrávače dokážou přehrávat i DD a video-CD.

HERNÍ SESTAVA

**Zní to
skvěle**

Co to znamená?

Většina disků používá zvukový formát zvaný Dolby Digital 5.1. Ten rozděluje zvuk do pěti kanálů, aby vám poskytl stejný zvukový zážitek, jaký máte v kině. K tomu ovšem budete ještě potřebovat AV zesilovač, který vám signál rozdělí a poskytne slávku šesti reproduktorům surround sound. PS2 rovněž podporuje novější verzi zvuku DTS (Digital Theatre Sound). Tu zatím podporuje jen málo DVD disků a her, ale v budoucnosti tomu ještě bude jinak.

UNIVERZÁLNÍ OVLADAČ

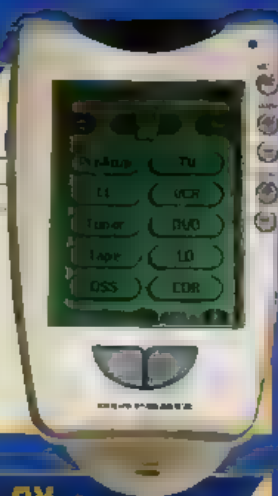
NAZEV: Marantz RC5000

CENA: 15 990 Kč

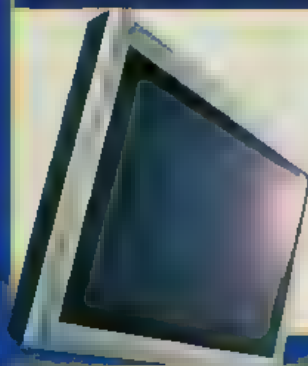
SPOLEČNOST: Marantz

KONTAKT: Audio International 0506/432797

Jednou potíží se všemi těmi věcičkami je to, že když se budete topit v kupě všech možných dálkových ovladačů - což hodně naštve, když si chcete jen tak stříhnout rychlovku v podobě Tekken Tag. Ale neovířte se, tohoto Marantze můžete naučit ovládat všechny vaše věci a nastavit si makra tak, že každý z přístrojů nastavíte stiskem jediného tlačítka (zařízení má dotykový displej).



PLAZMOVA TELEVIZE 106 CM



NAZEV: Marantz FT4200

CENA: 549 000 Kč

SPOLEČNOST: Marantz

KONTAKT: Audio International 0506/432797

Chcete velká jména. Chcete skvělý zvuk. Pak potřebujete velkou a drahou televizi. Tenhle Marantz je se svou úhlopříčkou 106 cm mezi televizory účinnou Godzilla. Jde o technologicky nejmodernější plazmovou obrazovku, čemuž odpovídá i cena. Zkuste napsat Ježíškovi.

AV ZESILOVAČ

NAZEV: V 30000 ABS

CENA: 39 990 Kč

SPOLEČNOST: Pioneer

KONTAKT: BaSys 02/9003888

Sousedy je třeba úplně odstranit, a proto potřebujete skutečně slušný zesilovač. Tenhle patří mezi vůbec nejlepší a je dělán se zvláštním zřetelem, aby filmy zněly majestátně a něční scény vyvolávaly mrazení v zádech. Je odolný i proti zubu času, neboť je vyhrazen novým THX ultra formátem společnosti LucasArt George Lucase, který bylo možné zaslechnout v Epizodě jedna.



REPRODUKTORY PRO DOMAČÍ KINO

NAZEV: 800 HOME CINEMA SPEAKERS

CENA: CCA 300 000 Kč

SPOLEČNOST: B&W

KONTAKT: A & D INTERNATIONAL
0506/432797

Tomu se prostě nevyhnete. Pokud toužíte po slušném zvuku, potřebujete k tomu taky slušné reproky a ne nějaká plivátka. Potřebujete centrální reproduktor pro dialogy plus dva další vpředu a dva vzadu pro efekty v pozadí. Nakonec si k tomu ještě přidejte subwoofer, který má na starosti všechno to dunění. A pokud chcete mít to nejlepší, musíte za to taky zaplatit - a ty nejlepší se jmenují Neutilus.



Trocha Zergonu

Ať už jste ve světě her zelenáčem nebo profesionálním rutinerem, svět PS2 může zamotat hlavu i lehkému

3D GRAFIKA

Obraz na obrazovce, obvykle postavený na základě geometrických tvarů, zobrazený z „hloubkou“ a pohybovaný po obrazovce tak, aby vyvolal dojem skutečného světa založeného na perspektivě, a to přirozeně navzdory ploché obrazovce.

ANTI-ALIAS

Uhlazování okrajů objektů nebo čar tím, že se dohromady spojí několik pixelů. Vzhledem k omezenému počtu pixelů na obrazovce bude diagonální čára vždy sestávat z několika menších, což může vyvolávat dojem jistého rozřepení či „zubatosti“.

SBĚRNICE

Zařízení umožňující přenos dat mezi čipy, paměti, vstupními a výstupními porty atd. Systémová sběrnice je v podstatě takový elektronický ekvivalent rušné ulice.

BAJTY (KB) MB A GB

V počítači jsou všechna data ukládána jako tzv. bity. Bit je binární číslo, tedy buďto jednička, nebo nula. Bajt je soubor osmi bitů. Velikost paměti konzoly, a tudíž i to, kolik pojme dat, se udává v bajtech. Kilobajt je 1024 bajtů, gigabajt 1024 MB. PS1 má 2 MB RAM, PS2 32 MB a budoucí pevný disk bude mít pravděpodobně kapacitu 20 GB.

FILTROVÁNÍ

Zarovnává textury na 3D objekty tak, aby se zabránilo dojmům hraničností nebo rozmazanosti, zejména pak při bližším pohledu.



TEMA

SÍLA PLUG-IN

30. Z PRŮKAMERIZACI PS2
me na Emotion Engine, je
PS2, PS2, PS2, PS2, PS2,
PS2, PS2, PS2, PS2, PS2,
PS2, PS2, PS2, PS2, PS2,
PS2, PS2, PS2, PS2, PS2

Pokud se vám ze všeho nejvíce líbilo zapojit do PlayStation světelnou pistoli, pak bude PlayStation2 jistě podle vašeho gusta. Kromě dvou herních portů (které ještě zaplníte obvyklou škálou slověkých a bizarních periférií), obsahuje Sony do své nové konzoly ještě dvě odlišné konektory: dva kabe Sony a port pro i-Link.

V počítačovém průmyslu jsou dnes tyto porty standardem. i-Link (USB) je sice považována za to, jak by měla být ideální pro klávesnice, myši, a dokonce i skenery či tiskárny. Oproti tomu i-Link, rovněž znám pod označením FireWire, což přenáší data rychlostí 400 Mbits, a tudíž je výtečný ke zpracovávání videozáznamu z digitálních kamkordérů.

Další výhodou jak USB, tak i-Linku je schopnost propojit do jednoho portu více periferních zařízení. Pokud tedy máte k dispozici porty i-Link, můžete ke své konzole připojit více periferních doplňků.

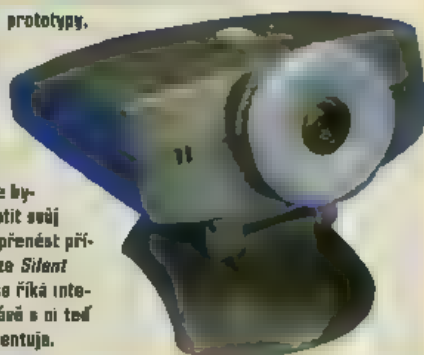
Problém je pouze v tom, že ani jedna z těchto přídavných věcí (klávesnice, myš, skener, tiskárna, kamkordér) nepodporuje i-Link.

Sony - budou muset přijít se softwarem, který tyto součástky vy-
hodí do vám je platné připojovat si digitální kameru přes i-Link, když máte v konzole tak maximálně GT2000. Ostatně ani taková i-Link splitters příliš nevyužijí digitální tiskárnu. Sony už ohlásila, že musí nejprve přijít s nápadem, jak těchto zařízení využít.

Nicméně jakmile tak učiní, PS2 se okamžitě umísí v samotném centru pavučiny užasných aplikací, které navždy změni tvář videoher.

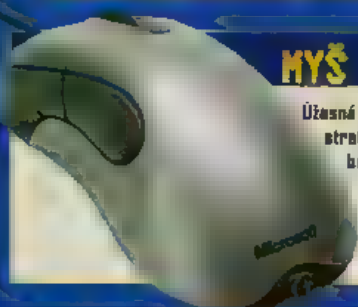
WEBCAM (I-LINK)

Už jsme viděli prototypy, které dokáží sledovat hráčovy pohyby a ty poté překládat do hry. Teď si představte, že byste mohli vyfotit svůj obývací a ten přenést přímo do scény ze *Silent Hill 2*. Tomu se říká interaktivita a právě o ni teď Sony experimentuje.



MYŠ (USB)

Úžasná věc pro kosmické pařany a fanatiky do strategií. Rovněž bude nepostradatelná, pokud budete chtít se svým PS2 dělat něco tvůrčího, třeba editovat grafiku nebo mixovat hudbu.



BEZDRATOVÝ LINK KABEL (I-LINK)

Appleovský bizarně pojmenovaný Airport je vlastně krátkovlnná vysílačka, která vysílá signál z portu FireWire k zásuvce a umožňuje bezdrátový přístup na internet. Šla by snadno adaptovat pro i-Link slot u PS2, a tudíž by mohla podporovat bezdrátovou síť mezi několika konzolami.

DIGITÁLNÍ VIDEOKAMERA (I-LINK)

Nahrát si dovolenou, kámoše nebo vlastní film na videokameru je sice fajn, ale tady to nemusí nutně končit. Digitální filmy lze snadno editovat a se správným softwarem možná na své nové PS2 v brzké budoucnosti vystříhnete nový *Blair*.



DIGITÁLNÍ TISKARNA (USB/I-LINK)

Pokud chcete ze svého pokoje udělat cokoli od kanceláře až po turistické epiklambastické centrum, pak jistě uvítáte novou barevnou tiskárnu Sony. Jež se v Japonsku objeví na trhu už tento měsíc. A v ní se dají fakt dělat věci - třeba uchvatně fotomontaže kámošů.

ANALOGICKÝ MODEM (USB)

Sony nemá modemův řada, tak to zástupce na firmách jako Suncom, která už ohlašuje Online Station - jinak běžný 56 Kb/s modem. Sice nám nepřinese broadband, ale zato umožní síťové hry, jednoduché prohlížení internetu a e-mail.



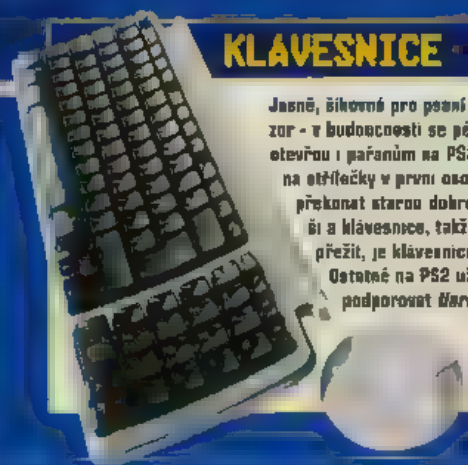
MIKROFON (USB)

Mikrofony by u kombinaci se softwarem na rozpoznání řeči mohly skutečně přinést něco výrazně nového. Taito už ohlásilo užasně znějící fotbalový simulátor *The Greatest Striker*, v němž hrajete roli kouče, který pobíhá a lajny a five na své hráče. Něco jako „hejbní zudkem, ty jelito, můj děda by to zahrál jip“! No, však vite...

KLÁVESNICE (USB)

Jasně, šikovné pro psaní e-mailů, ale pozor - v budoucnosti se počítačové arény otevrou i psaním na PS2. A když přijde na střelcečky v první osobě, nic nedokáže překonat starou dobrou kombinaci myši a klávesnice, takže pokud chcete přežít, je klávesnice nezbytná.

Ostatně na PS2 už klávesnice bude podporovat *Warcraft Tournament*.



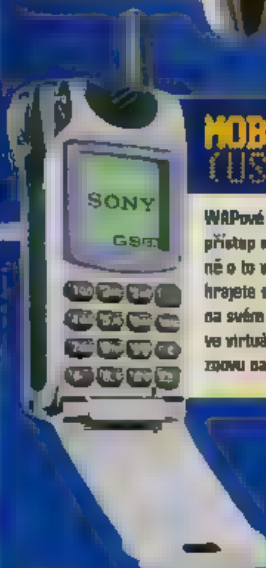
DIGITÁLNÍ FOTAK (USB/I-LINK)

Foták tedy přece jen přežil. S digitálními fotkami se snadno manipuluje a navíc si budete díky PS2 moci vložit do hry svou vlastní podobiznu. Anebo někoho jiného - představte si, jak oddělaváte jednoho zombíka za druhým a většina z nich vypadá úplně stejně jako váš šéf. Sony právě v těchto dnech uvádí na japonský trh nový model Cybershot DCS-P1, který je kompatibilní s PS2 - foták kromě toho umí fotky přímo tisknout anebo pořizovat i dvacetivteřinové videosekvence.



MOBILNÍ TELEFON (USB)

WAPové telefony více nenabízí nic moc přístup na internet, ale nám zde jde skutečně o to vidět nástupce PocketStation. Nahrajete si oblíbeného zápasníka z *WWF* 3, na svém mobilu ho budete celý den cvičit ve virtuální posilovně, večer si jej stáhnete znovu na PS2 a pak všem rozložete hubu.



PŘEHRAVAČ MINIDISKŮ (DIGITÁLNÍ OPTICKÝ VÝSTUP)

Codemasters nedávno ohlásili software *Music 3 DJ*, v němž si můžete zmixovat několik melodií a pak si je přes digitální optický výstup nahrát přímo na MiniDisc. Anebo si nahrajete na PS2 nampy z digitálního Walkmana. Je to jen a jen na vás.



Trocha Zergonu

RAM

Random Access Memory (RAM) je operační paměť počítače. Data načtená z DVD zde ukládají kusy hry, po kterých posílá sáhne Emotion Engine a jiné čipy přes bus. Data z RAM lze aktualizovat, takže CPU má k dispozici neustále čerstvé informace a podle toho mění obraz, skóre či pozici postav.

STÍNŮVÁNÍ

V trojrozměrné grafice tato technika obsahuje aplikaci postupně světlejších nebo naopak tmavších odstínů jedné a té samé barvy na 3D předmět, takže vzniká dojem, že na daný předmět dopadá světlo.

SURROUND SOUND

Audio technika, která ponoří posluchače do trojrozměrného zvuku, kdy zvukové signály přicházejí ze všech směrů, a to v závislosti na postavení předmětu, který je vysílá. Například ve hře slyšíte auto po levé straně, zatímco zprava se ozývá zvuk policejní houkačky. PlayStation2 podporuje Dolby Surround Sound u DVD přehrávače a zvládá i jeho výstup směrů.

TEXTURY

Plochá, vzorkovaná, barevná mapa, jež se aplikuje na polygony v trojrozměrném modelu za účelem zobrazení realistických povrchových detailů, například výstupků a trhlin. Tyto texturové mapy mohou obelovat předměty, a tak jim dodávat nejrůznějšího vzhledu - od drsné zdi až po lidskou tvář. Iluzi posílá dotváří osvětlení, stínování a filtrování.

VEKTOROVÉ JEDNOTKY

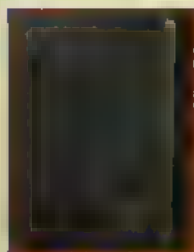
Toto jsou dvě logické jednotky (svého druhu miniprocessory), uvnitř čipu Emotion Engine, které jsou hlavní příčinou tak vysokého výkonu čipu. Údajně se velmi obtížně programují.

TÉMA

PLYNULEJI A RYCHLEJI

SKUTEČNOST: HRY PRO PLAYSTATION 1 SE HRAJÍ NA PS2 LÉPE.

Takže pokud jste přemýšleli o tom, jaké hry pro PS1 dolehly na PS2, tak je to skutečně tak. A to nejenom v případě, že jste si koupili PS2, ale i když jste si koupili PS1. Všechny hry pro PS1, které byly vydány před rokem 1998, jsou totiž kompatibilní s PS2. To znamená, že můžete hrát tyto hry na PS2 a to i v případě, že jste si koupili PS2 s diskem PS1. To je skvělá věc, protože to znamená, že můžete hrát všechny hry, které jste si koupili pro PS1, a to i ty, které byly vydány před rokem 1998. To je skvělá věc, protože to znamená, že můžete hrát všechny hry, které jste si koupili pro PS1, a to i ty, které byly vydány před rokem 1998.



RYCHLEJŠÍ PŘÍSTUP NA DISK

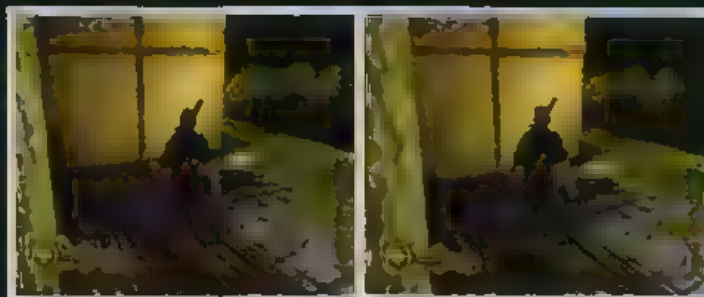
Vedle přehrávání DVD disků funguje disková mechanika PS2 rovněž jako standardní 24 rychlostí CD přehrávač. To znamená, že je dvakrát rychlejší než CD mechanika u starého PlayStation. Několik málo her v tomto „rychlém režimu“ nefunguje nicméně u těch ostatních se díky tomuto fiku dramaticky zkrátí nahrávací časy. Tak například v Tenchu 2 se symbolické označení procesů nahrávání hry neobjevuje jeden po druhém, ale často se objeví najednou. Nahrávací prodávky mezi jednotlivými segmenty hry jsou často zkráceny až o 70%, takže často trvají pouhé čtyři nebo pět sekund namísto původních tří, čtyř a více. A je jako by to mělo dokazovat, že ani tohle zrychlení nemůže být nezdravé, stejně jsme že ona probíhá sekvenčně s otevřením dveří z Resident Evil 3 se ani tak nepromění a v pohybu okamžitě byt dveře se otevřou rychleji, to je třeba přiznat.



UHLAZENĚJŠÍ TEXTURY

Běžným problémem mnoha 3D her je to, že vysoké detaily na polygonové povrchy vypadají zrnitě. Aby se na PS2 tohle nestávalo, používá se nová konzolová technika zvaná MIP Mapping. Ta slovo, náhodou, používá verzi textur na vzdálených částech povrchu v nízkém rozlišení, tj. méně detailů, a naopak vysoké rozlišení na předních částech těchto povrchů. Výsledkem je to, že povrch vypadá mnohem soudržněji, a PS2 tak efekt vnímá „rozmazává“ masu polygonů stejně jako to vaše oko dělá ve skutečném světě.edy ný detaily, o který zde přicházíte, je zrnitost a o to stejné místo.

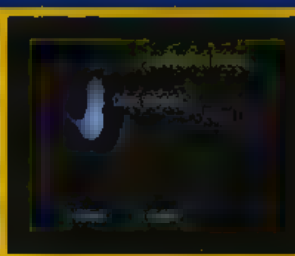
Předtím & Potom



Očinnost vyrovnávání textur jsme testovali na hře Tenchu 2 (vlevo). Nejnépadnější rozdíl je zde to, že ten sloup v popředí vypadá mnohem přirozeněji. A zlepšil se i vzhled dřevěné podlahy - dřív roztrhané nerovné linie byly urovnné a uhlazeny. Nakonec pohled na světlo zabarvenou zed - nejenom že jednotlivé barevné čtverce jsou teď výraznější, ale i tmavé dřevěné tyče teď působí dojmem, jako by je někdo nanosil - zážrak!

Jak na to

Vyrovnávání textur a rychlé čtení z CD jsou funkce, k nimž se dostanete z menu PlayStation Driver. Tam se dostanete stiskem trojčárkové klávesy, jakmile se objeví Browser (to když nastartujete PlayStation bez vloženého disku). V menu pak zmákněte položku Texture Mapping z Compatible na Smooth or Disc Speed z Compatible na Fast. Budete-li mít s tímto nastavením nějaké problémy, vždy je možné změnit zpět na kompatibilní a získáte standardní výkon PS1.





TOP GEAR DAREDEVIL

Vydavatel: Kemco Výrobce: In-house

Staň se členy ta neho klubu a vyraďe do výčelů všechny ostatní soupeře, vyvolávej chaos a vyvolávej chaos.



WILD WILD RACING

Vydavatel: Rage Games Výrobce: In-house

Simulátor vádění na kolech, který vás provede skvělými výhledy a rychlostí.

BOJOVKY



DYNASTY WARRIORS 2

Vydavatel: Midas Výrobce: Koei

Vysoká ambice ozní epický příběh v číně. Zde si můžete zkusit být velkým generálem a vést armádu k vítězství.



READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Vydavatel: Midway Výrobce: Midway

První nájezd na PS2. Jednoduché a rychlé bojové akce, které vás provedou skvělými výhledy.



TEKKEN TAG TOURNAMENT

Vydavatel: SCEA Výrobce: Namco

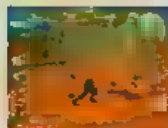
Jedna z nejlepších prodávajících her. Tekken je série, která vás provede skvělými výhledy a rychlostí.



STREET FIGHTER EX3

Vydavatel: Capcom Výrobce: Capcom

Premiérový titul v Japonsku. EX3 je další pokračování série, která vás provede skvělými výhledy a rychlostí.



EVERGRACE

Vydavatel: AVF Výrobce: Program Software

Jakéž pokračování Eternal Ring, tentokrát s mluvícími postavami a ve kterém postavy jsou převážně dívky.



KESSEN

Vydavatel: EA Výrobce: Koei

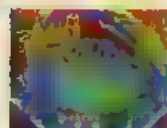
Bitevní simulátor z Japonska. Velice zde obrovským armádám a překonávejte překážky v RPG stylu, aby se z vás stal skutečný generál.



SUMMONER

Vydavatel: THQ Výrobce: Volition

Mytická cesta, v níž hraje hlavní roli skupina pátrajících po tajemné síle. Vynášejte demony. Jsou zde brzy v reálném čase.



AQUA AQUA-WETRIX 2

Vydavatel: Koei Výrobce: Koei

Poradíme vám, jak pro PC. Ve hře se za pomocí padající části nábytku a předmětů pokoušíte odpálit překážky.



FANTAVISION

Vydavatel: SCEA Výrobce: In-house

Psychédélické pyrotechnické šílenství. V téhle hře se můžete naučit, jak se chovat, když se vám něco nelíbí.



SUPER BUST-A-MOVE

Vydavatel: Acclaim Výrobce: Taito

Překvapivě návyková záležitost (na každé konzole musí nějaká být), v níž je třeba propadnout do komiksového světa.



NHL 2001

Vydavatel: EA Výrobce: In-house

Tvrdí a nekompromisní hokejový simulátor z USA. Spousta zábavy a rychlosti. Do rukou by se nemělo dostat do příštího čísla, pak vás budeme okamžitě blíže informovat.



SSX SNOWBOARD SUPERCROSS

Vydavatel: EA Výrobce: In-house

Tohle je zábavná hra, která vás provede skvělými výhledy a rychlostí. Nebojte se zranění, pokud pro PS2, ale i tak se jistě pobavíte. Na test se můžete těšit do příštího čísla.



SWING AWAY GOLF

Vydavatel: T&E Software Výrobce: EA

Komiksové vyprávění o golfu. Obdobně jako v počítačových hře, ale v asistovaném režimu.



INT TRACK & FIELD

Vydavatel: Kanari Výrobce: In-house

Ted pro změnu trochu atletiky. Pro začátek můžete zkusit hrát až čtyři hráči. Když budete mít už tolik přátel, třeba můžete s nimi hrát.

JEŠTĚ LETOS

Na test by vám mělo dostat se i tohle. Všechno je tu.

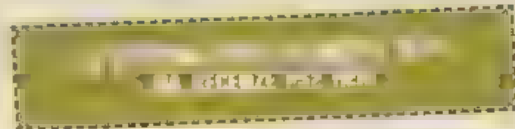
- COOL POOL: Taková letní hra.
- DEAD OR ALIVE: CEE.
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000: EA.

- F1 WORLD GRAND PRIX: EA.
- H30 SURFING: Take a surf.
- MOTO GP: EA.
- NBA LIVE 2001: EA.
- ORPHEN: SCION OF SORECY: Accession.

DO BŘEZNA

- Dark Cloud: EA.
- Formula 1 2001: EA.
- Gran Turismo 3: SCE.

- KNOCKOUT KINGS 2001: EA.
- PROJECT EDEN: EA.
- STAR WARS: STARFIGHTER: LucasArts.
- THE BOUNCER: EA.
- THE WORLD IS NOT ENOUGH: EA.
- UNREAL TOURNAMENT: EA.
- WIPEOUT FUSION: SCE.



Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
 vesměrná pošta: jano@psmag.cz Web: www.psmag.cz

LISTÁRNA

POŠTÁK ZVONÍ VŽDYCKY DVAKRÁT. A MY JEDNOU MESAČNĚ ODPOVÍDAME.



STEREO HRY

1. Neuvažovali jste o tom, že byste u každé recenzované hry uváděli, jestli ji můžete hrát pouze ve stereu, a nebo s prostоровым zvukem Dolby Surround? Myslíme, že je to velmi cenná informace pro budoucí majitele vašich recenzovaných her, kteří vlastní aparaturu pro domácí kino.

2. Pracujete se na skutečném exsterku magazínu věnovanému zásadně PS2? Setkáváte se v PSMagu někdy s recenzemi her pro PS2 dříve než PS2 vyjde v Evropě?

Jiří z Karlových Varů

PIKA, PIKA...

Mám dva mladší sourozence, kteří se v poslední době zaměřují do Pikachu a Pokémonů. Zajímalo by mě, zda existují i jaké Pokémon hry na PlayStation?

Carlos z Trutnova

Pokémon je vyhrazený firmě Nintendo.

vypádivan ceděfka Kamarad m da telefonni číslo Horké Linky PlayStation (022369935), a e ja se nemohu dovolat. Prosim sdělte mi telefonni číslo a adresu Horké Linky PlayStation.

Viktor ze Suchbala

DOWNLOAD

Chtěl bych se zeptat, jak se spojit download. Podle návodu to nejde nahrať hru na memory kartu, a e nejde to spustit, nevím, co s tím mám dělat, díky za pomoc.

Libor ze Slavičína

CHIP

sem čerstvým majitelem PlayStation a už sem se nechal zabudovat čip na



Moje vývojářský peklo

Text: Nick Ellis
Ilustrace: Stuart Harrison

TÝM LOTHAR! SI NAJÍMÁ PUBLICISTU A VYRÁŽÍ NA OBCHODNÍ VÝSTAVU V LONDÝNĚ OHROMIT NOVINÁŘE. V PSÍ MASCE...

V minulém dílu Trable se převzít trochu patran po chybách a mlučkách novy topinkovač a mrtva krysa.

Čtvrtek, osmnáctého

Vy, kteří jste můj sloupek sledovali celý rok, teď budete koukat až je dozít, že tohle je předposlední díl. Hra Lothar Wonderdog je kupodivu hrovná a mně nezbyvá, než vám vyprávět, jak to všechno jde do háje.

Pátek, devatenáctého

Dopoledne

Zítřejší na EEES (English Electronic Expo Show) ve Wembley Arena koná velké odhalení, Lothar Wonderdog! Budeme hrát předvádět novinářům a rozdávat kopie recenzí. Našla jsem kvůli tomu nového gura, jmenem, Josh, dost podivný chapík s legračnickým přízvukem a obrovskými vousy.

Večer

Jdeme všichni do The Thirsty Camel na malé občerstvení až na Joshu, který zůstal kvůli něčemu zvláštnímu připra-

vám. Sem rád, že máme na paubě naši stare dobrou loď, Lothar konečně někoho nového, kdo se trochu vyzná.

Sobota, dvacátého

Dopoledne

Stánek na výstavě už je připraven. Dvě modelky a herec, kterého jsme najali, aby hru uvedl, už se přihnu. Herec má za úkol potloukat se kolem převlečený za Lothara, bavit novináře a kroužit se jako John Travolta v Horřece sobotu. No, a vykládkovat Wonderdog. Byl to můj nápad, ale zdá se, že se mu to moc nebudí. Jako první se máme setkat s týpkou z časopisu Absolute PlayStation (kteří mají na svědomí onu hodně nevhodnou preview). Josh si s nimi dost dobře poradil, podal jim balíček pro tisk a odvedl je k baru. Vrátil se za hodinu, proněk, d předobčerstvení, můžu, to tak říct.

Odpoledne

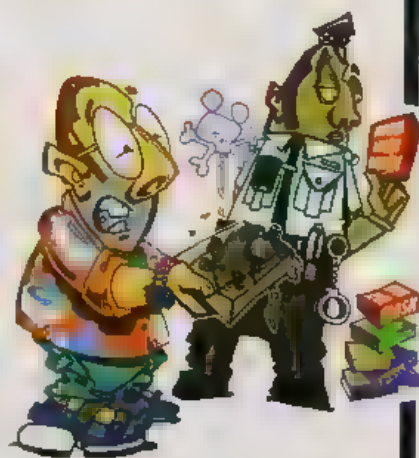
S herními demy a novými to jde docela dobře, dokud nepřijde oznámení, že je tu bomba! Všichni musíme počkat venku, dokud nám nedovola se vrátit.

Po Joshovi, ale jako by se zem slehla a my se musíme o všechno starat sami.

Pak se znovu objeví Josh a představuje nám staršího maníka jménem Alan z časopisu Your Dog (Váš pes). Alan (který musím říct, si s playstationovým ovladačem zrovna netyká) říká, že „s tím nemůže nic dělat, protože nemáme videoherní stránku“. Josh ho pak hodně nevybraným způsobem odpálkuje a řekne Alanovi, „ty (pípi) vrať se zpátky k těm svým bestliím. Vezmu si, oshe stranou, ale táhne z něj a kohol tak, že ho raději pošlu domů, než ho uvidí Steve (hlavní ředitel, našeho investora)“.

Večer

Už jsem zpátky doma a až na Joshovy šaskárny proběh o představení docela dobře. Dokonce se těším na recenzi. Teď je ale na řadě, jak jsem vám minule slíbil, exkurze do první úrovně (a protože i tenhle časopis naši hru recenzuje, budete mít před svými kamarády náskok!). 1. Vezměte odpadkový koš a vyšpíte ho, najdete konzervu psiho



žrádla SupaStrength. 2. Ze žrádla získáte energii, s její pomocí budete moci vyskočit na okap na modré budově a preskočit do uličky. 3. Zabíjete tuláka. Vydržte. Někdo je u dveří.

(Poznámka redakce: To je vše, co jsme od Nicka tento měsíc dostali. Když jsme se s ním pokoušeli spojit, nebral telefon a neodpovídal ani na naše e-maily.)

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

THE WORLD IS NOT ENOUGH

KDE JAMES TRÁVÍ LETOŠNÍ VÁNOCE? NO PŘECE NA PLAYSTATION!
PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE DOČKÁTE EXKLUZIVNÍ RECENZE!

PLUS!

Recenzujeme vaše vánoční dárčky: WWF Smackdown 2, The Mummy, ISS, 007 Racing, Crash Bash, European Super League, FIFA 2001, The Grinch a mnohem více. • Právě v této příloze o PlayStation2 s prvními recenzemi: Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, Fantavision, FIFA 2001 a řada dalších. • Návod na vaše dobrodružství: Larry Croft, Tomb Raider: Chronicles.

ČÍSLO 33 V PRODEJI VE ČTVRTEK 21. PROSINCE



chase the express™



www.playstation-europe.com/chasetheexpress
www.playstation.sony.cz

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sugarco is a trademark of Sony Corporation.
Chase the Express™ © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Další kinohit od tvůrců "Lvího krále"

Rodina Littleových adoptovala dalšího člena rodiny. Není to ale syn, ale malý myšák jménem Stuart, který mluví a je chytrý jako "kočka". Nemá to ale ani trochu lehké. Dříve než se stane právoplatným členem rodiny, musí se sprátně s nedůvěřivým bratrem Georgem a hlavně s protivným kocourem Snížkem, který jeho příchod do rodiny mimochodem velice těžce nese. Tento problém vyřeší Stuart lehce - bandou mafiánských koček. Jednoho dne se ale u dveří objevují Stuartovi první rodiče. Co teď?

Rodina Littleových se trochu rozrostla.

Hrají:

Geena Davis, Hugh Laurie

a

MYŠÁK STUART LITTLE

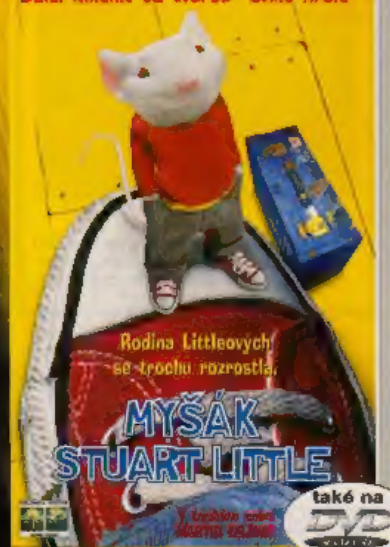
STUART LITTLE

www.video.bonton.cz • www.blun.cz

Objednávejte na adrese: Bonton, Konviktská 5, 110 00 Praha 1, tel.: 02/22092400, fax: 02/22092402, e-mail: zákaznik@bonton.cz



Další kinohit od tvůrců "Lvího krále"



J I M C A R R E Y



Vánoční komedie

V českém znění:
Boris Růžena,
Zdeněk Svěrák,
Martina Holoměřková,
a d.

GRINCH

V kinech od 7. prosince 2000



scanned by pepik35